昭和62年7月1日発行(毎月1回1日発行)第6巻第7号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

July 1987 7



定価 ¥380

46機種のパソコン用ソフト68本一挙掲載

©株式会社ナムコ



XEVIOUS以来の本格シューティング・ゲーム──**ドラゴンスピリット**

チャレンジAVG──**タッチ**

今、ファルコムから目が離せない! **Ys(イース)**

速報 マイクロコンピュータ・ショウ'87

読者参加企画 キミのプログラミング・テクニックを公開しよう!

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

●PC-8801mkIISRシリーズ用 愛戦士ニコル/ワンダーモモ●MZ-2500用 SILPHEED●PC-6001mkIISR/6601SR用DARIUS
●X68000用WECル・マン24

- BM-Jr./LII2 だるまさんがころんだっ!
- BM-LIIIMK5 OPEN THE DOOR
- ファミコン/ツインファミコン るるもっぺ/スペースバリアー/タクダーラの秘宝
- FM7/77 Catch Block/JUMP BOY2
- FP-1000/1100 AWAKENING OF THE SPRING~春の目覚め~
- JR-100 ハイ!それまでよ
- JR-200 BRICK MAN
- M5 MIRACLE PAINTER/STAR CEPTOR
- MSX SAVIOUR/移植版 The Return of Rainbow/DOT DOT
- MSX2 SLIDE GAME
- MZ-80K/C/1200 MENTAL
- MZ-700/1500 7ならべ/移植版 PAC-WORLD
- MZ-1500 THE MAGICAL CASTLE
- MZ-80B/2000/2200/2500 タマゴツブシ
- MZ-2200/2500 Change Color
- MZ-2500 移植版 奇跡の品物~ミラクル・アイテム~
- PASOPIA7 SQUEEZE
- PC-6001/mkII/6601/SR ちょっきんカニタン/迫撃砲
- PC-6001mkII/6601/SR OILMAN
- PC-6001mkIISR/6601SR ORBITON
- PC-8001/mkII/SR DOKUTSU/COMBAT FIGHTER
- PC-8001mkII/SR DOWN BALL
- PC-8001mkIISR Great Satan
- PC-8801 アルフォイの秘宝
- PC-8801mkIISR SUPER HELMET
- PC-9801 フライングアタック
- S1 GET BALL
- SC-3000 スイカわり/じいさまがんばれ!パート3 カンフー編
- X1 DESERT MAN/もうすぐ夜明け
- PB-100 PB-PACK MAN/DIGG DUGG-PB
- PC-1245 BATTLER
- PC-1500 サンセット・フリップ

ビデオゲーム・ミュージック・コレクション
スーパーハングオン─Winning Run─

SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION

T&E/コナミ/エニックス/ビクター音産/ポニー/ランダムハウス/日本テレネット/NCS/日本ファルコム/KGD

SHARP

ビデオまで巻き込んだこの高感



▲写真はModel 30です。

度、楽しみ方も違ってくるぞX1G。

**コンピュータ画面をビデオ録画できる
マルチビジュアル端子搭載**

ビデオやビデオ入力端子つきテレビとダイレクトに接続、マルチビジュアル端子がパソコンシーンを鮮やかに彩ります。たとえばゲーム、腕にみがきをかけてついに達成したベストスコアや最終画面のクリアなど決定的瞬間、隠れキャラクター、ウラ技の確認、必勝プロセスもビデオに録れる。熱中できるジョイカードもついてゲームプレイもひと味違った楽しみ方が…。遊び心がグングン加速するみたい———。

**映像処理も、サウンドも、通信も……
先進機能にもうれしい対応。**

テレビやビデオ、ビデオディスクの映像をカラー静止画で瞬時に取り込み、自在に修正加工。イメージ豊かなコンピュータグラフィックスが手軽に創れるカラーイメージボード。※1 多彩なシンセサイザーサウンド創りが楽しめるダイナミックなステレオタイプのFM音源。※2 さらに話題のネットワークにアクセスしたり、仲間同士でデータやメッセージ交換ができるパソコン通信※3をサポート。さらにプロ指向のビデオ編集をめざすなら、スーパーインポーズ録画※4によるオリジナルタイトルづくりも……。X1Gならシステムアップ自在。キミに合わせて成長するぞ。

※1 カラーイメージボードCZ-8BV1 標準価格39,800円、さらに24ドット熱転写カラー漢字プリンタCZ-8PC1 標準価格69,800円と組めば鮮やかに印刷できます。※2 ステレオタイプFM音源ボードCZ-8BS1 標準価格23,800円(スピーカ〈2本1組〉標準装備・ミュージックツール〈2D・5"FD版〉同梱) ※3 モデムユニットCZ-8TM1 標準価格29,800円(通信ソフト〈2D・5"FD版〉・RS-232Cケーブル同梱) ※4 パーソナルテロッパCZ-8DT2 標準価格44,800円いずれも別売です。

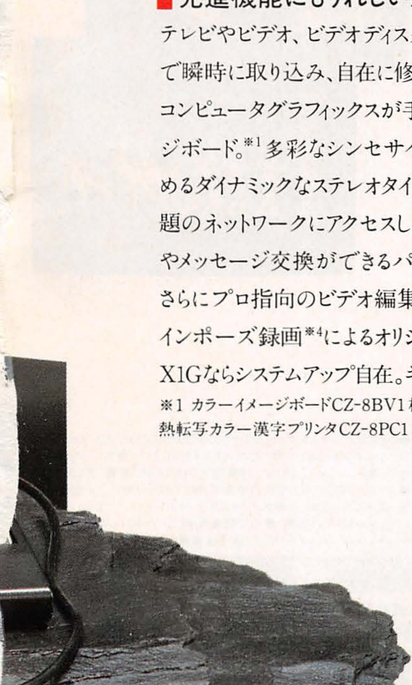
**ひとりひとりのパソコンスタイル、
選べる3バリエーション。**

本体はオーディオ機器とピッタリ組める横幅33cmの小型コンポサイズ、タテ・ヨコ自在だからレイアウトも多彩。ディスプレイは、専用ディスプレイテレビ、手軽な専用ディスプレイ、ビデオ入力端子つきテレビと選べる3バリエーション。Model 10、30合わせて6つの組合わせが選べ、用途に応じたパソコンライフが楽しめます。

名機X1の系譜を受け継いだ優れた機能群

●X1シリーズの豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計●高速ペイントなど多彩な強力グラフィック機能●122KバイトRAMなど余裕のメモリ空間(メインメモリ64Kバイト)●入力、表示も簡単な漢字ユーティリティ(Model 10は漢字ROM CZ-8BK2 標準価格19,800円が必要です)●JIS第1水準漢字ROM内蔵(Model 30)●8オクターブ3重和音のサウンドゼネレータ ●FORTRANやCOBOLなど各種高級言語が使用可能 ●将来の発展に備え、拡張I/Oポートを2ポート内蔵 ●日付・時刻表示、テレビ番組を7つまで予約できるカレンダーつきタイマー ●操作しやすいセパレートタイプの薄型キーボード(角度調整用スタンドつき)

※ 別売CP/Mが必要です。(CP/Mは米国デジタルリサーチ社の登録商標です)



X1の高性能がこんなに身近に。

パソコンテレビ X1G

Model 30(ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵) パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-822C(B・E)… 標準価格118,000円
Model 10(高速電磁メカカセットレコーダ内蔵) パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-820C(B・E)… 標準価格 69,800円
■14型カラーディスプレイテレビ CZ-820D(B・E) 標準価格79,800円 ■14型カラーディスプレイ CU-14G(B・E)…… 標準価格 49,800円
●品番中の( )表示は、B〈ブラック〉・E〈オフィスグレー〉を示します。

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) 電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)へ。

資料請求券 X1G ベーマガ 7係

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

今回のテーマ

「PC-88VAを使って、ビデオで遊ぶ。」

**美しいグラフィックスが、創造力をかき立てる。
PC-8800シリーズのニューフェイス・PC-88VAが、
ビデオの可能性を大きくひろげます。**

NEC PC 88 NEWS

PC-8800シリーズを使いこなすための耳より情報。

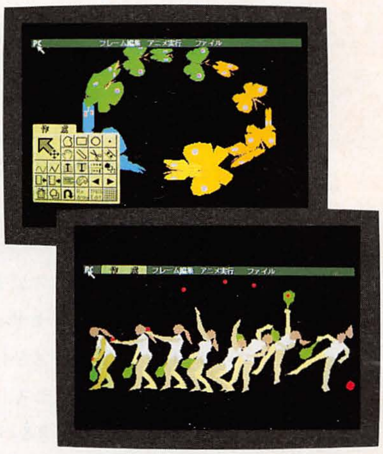
PC-8800シリーズとの互換性を保ちながら、16ビットへと大きく飛躍した、PC-88VA。

PC-88VAは、新開発の16ビットCPUやグラフィック専用LSIの採用はじめハードウェアの大幅な機能強化が図られた、PC-8800シリーズ最上位機種です。特にビジュアル機能が大きくパワーアップし、640×200ドット・65,536色の同時表示、スプライト機能、抜群の描画スピードを実現。また、ビデオ出力端子も標準装備。もちろんPC-8800シリーズの豊富なソフトウェアや周辺機器も利用可能です。* 自作ビデオの編集やアニメーションの作成には最適。PC-88VAは、創造力をかき立てるクリエーティブなツールへと進化しました。

＊ボード類、外付けFDDを除きます。一部、ソフトウェアで動作しないものがあります。

アニメーションの作成が簡単に行える、「アニメ フレーマー」。

カラフルなアニメーションの作成には専用ソフト「アニメ フレーマー」があればOK。たとえば、マウスを使ってフレームの1枚目に円、2枚目に三角形を描いてプレイする。あとは、パソコンが自動的に全体の動きを判断して円から三角形へ徐々に変化する動画を作成してくれます。また、作成したアニメーションはビデオにそのまま録画することも可能。いろいろなキャラクターのアニメーションなど、多彩なバリエーションが楽しめます。（アニメ フレーマー 標準価格28,000円）







●CPU:16ビットカスタムマイクロプロセッサμPD9002（V30/μPD70008AC命令コンパチブル 8MHz）●RAM：メインメモリ512KB（最大1.5MBまで拡張可）●ROM：メイン480KB、辞書288KB（約4万語の辞書、連文節変換）●グラフィック表示：65,536色同時表示（640×200ドット時）、256色同時表示（640×400ドット時）etc.●スプライト表示：サイズ（8×4）～（256×256）ドット、4,096色中1色又は16色、最大32個●専用LSI：テキスト・スプライトプロセッサ/スーパーグラフィックプロセッサ/論理演算機能付きデュアルポートRAM

新 登 場

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88 VA

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵………本体標準価格298,000円
（320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能）

マウス標準装備

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン 国内実績No.1

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社（札　幌）011(251)5531
中部支社（名古屋）052(262)3611
中国支社（広　島）082(247)4111

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

楽しさをさらに大きくひろげるビデオ出力。

大切な自作のコンピュータグラフィックスを、ビデオに撮って残しておく。ゲームの経過をそのまま録画して、あとで攻略作戦を練る。自作ビデオのタイトル画面をアニメーションで作成する。ビデオ出力端子がついて、新しい映像の楽しみ方が続々と誕生します。もちろん、映像だけでなくパソコンで作成したリアルな効果音や音楽をビデオに収録することもできます。PC-88VAとVTRで、リビングルームの楽しさがさらに大きく広がります。

ビデオボードを使えば、こんな特殊効果も楽しめる。

①スーパーインポーズ

いまや自己PRの時代。プロモーションビデオやパーティーの記録等、さまざまな自作ビデオの編集に欠かせないのが、スーパーインポーズ機能。PC-88VAで、ビデオ画像に合わせたテロップやイラスト、動画、写真(イメージスキャナで読み込む)などの素材を作成。そして、ビデオにスーパーインポーズ。字幕入りビデオやミュージックTV風ビデオなど、ユニークなオリジナル作品が簡単に作成できます。



②デジタイズ機能

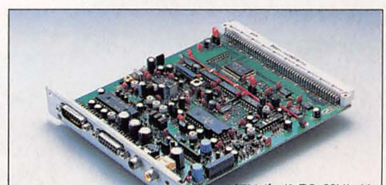
こんどは、ビデオボードを使ってビデオ画像を編集してみます。まず、ビデオ画像をPC-88VAに取り込みさまざまなデジタル処理を施します。さらに、編集した画像をもう一度ビデオにダビング。例えば、ビデオに収録しておいたテニスや体操などのフォームを、画面に分割表示しコマ送り的な動きをさせる等々……抜群の編集テクニック・センスで、さらにパーフェクトな映像表現にチャレンジしてください。

※スーパーインポーズ・デジタイズ機能を利用するには別売のビデオボード(PC-88VA-11)が必要です。



PC-88VAを中心とした
システム構成例





ビデオボード PC-88VA-11
標準価格39,800円

高なる知的快感——PC-8800シリーズ。



最新鋭CPU搭載のハイスピード。
余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801mH

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)
本体標準価格………208,000円



最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。
ニーズに対応した3タイプの精鋭。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FH

model 30……本体標準価格168,000円
(320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵)
model 20……本体標準価格138,000円
(320Kバイトタイプ5インチFDD1台内蔵)
model 10……本体標準価格 99,800円
(FDD別売)



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FH
model 30(B)

320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格………168,000円
(カラーディスプレイPC-KD862 ブラックタイプも同時新発売)

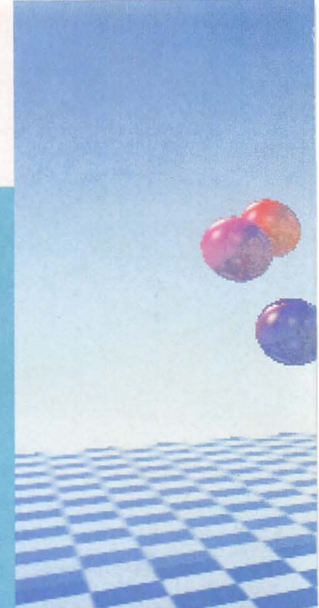
東北支社(仙台) 022(261)5511　東京支社(東京) 03 (456)3111
北陸支社(金沢) 0762(23)1621　関西支社(大阪) 06 (231)3111
四国支社(高松) 0878(22)4141　九州支社(福岡) 092(271)7700

<技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。>
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00~17:00月曜日~金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

日本電気グループ

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC



DISPLAY LINEUP

HIGH PERFORMANCE

システムの顔をさがせ――。鮮明なカラー、高解像度。
そして多彩な種類が頼もしいNECのディスプレイ、
ここに堂々のラインアップです。
高性能がシステムをサポート。ディスプレイもNECです。

PC-KD853



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／118,000円

PC-KD861

NEW



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／138,000円

PC-KD851



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／158,000円



PC-KD854

アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンス・ディスプレイ。

◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／89,800円

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- ドットピッチは0.39mm。
- アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。
- オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。

NEW



PC-KD862

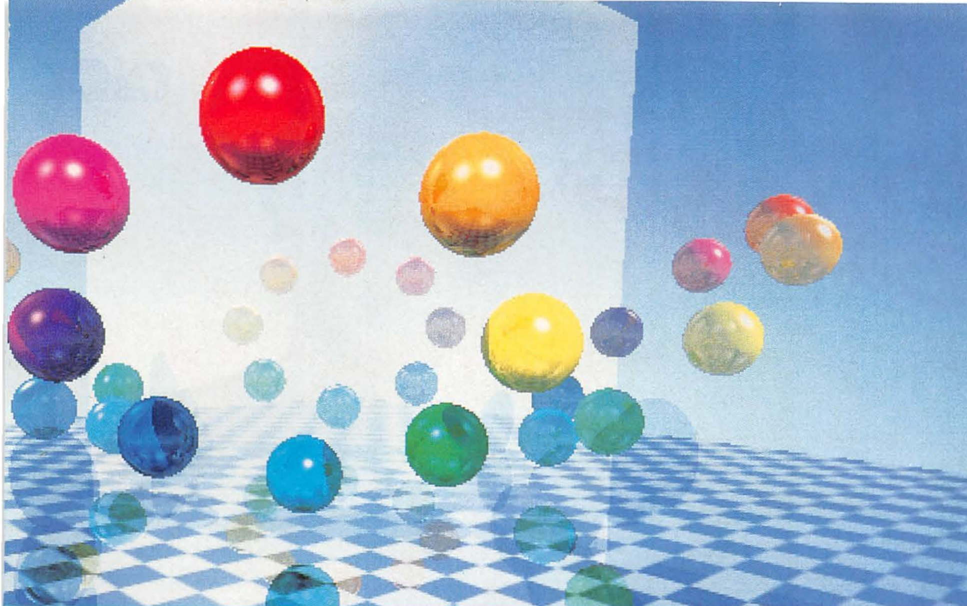
縦方向のライン数を400ラインと200ラインに自動切り替え。高解像度ディスプレイ。

◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／99,800円

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- ドットピッチは0.39mm。
- アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。

HI-TECH FOR HI-TOUCH いま、NECがおもしろい。

NECのパソコンファミリー 国内実績No.1 日本電気グループ



C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

PC-KD551K



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／99,800円

PC-8851



◎14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／58,800円

PC-8841



◎12型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／44,800円

PC-8050N



◎12型グリーンディスプレイ
標準価格／29,800円

PC-8046



◎9型グリーンディスプレイ
標準価格／35,800円

PC-8047



◎12型アンバーイエローディスプレイ
標準価格／46,800円

PC-KD651



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／198,000円

PC-MD651



◎14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／59,800円

型式	サイズ	ブラウン管	グラフィック解像度 ドット×ライン	表示文字例 文字×行	水平走査周波数 (KHz)	ドットピッチ	入力信号方式	フィルタ付	ケーブル	適応機種 PC-88VA	PC-8801 FH/MH	PC-8801MKII TR	PC-9801U UV	PC-9801VM21 VX	PC-100	高解像度 ☆は専用
PC-KD861	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.31	アナログ専用		○	○	○	○	○	○		☆
PC-KD862	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.39	アナログ専用	○	○	○	○	○	○	○		☆
PC-KD851	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.31	※TTL/アナログ		○	△	○	○	○	○		☆
PC-KD853	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.31	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○		☆
PC-KD854	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.39	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○		☆
PC-KD551K	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.39	※TTL	○	○	△	○	○	○	○		☆
PC-8851	14	モノクロ	640×400	80×25	24.83	—	コンポジット					○	○	○		☆
PC-8841	12	モノクロ	640×400	80×25	24.83	—	コンポジット					○	○	○		☆
PC-8050N	12	グリーン	640×200	80×25	15.75	—	コンポジット					○				
PC-8046	9	グリーン	640×200	80×25	15.75	—	コンポジット					○				
PC-8047	12	アンバーイエロー	640×200	80×25	15.75	—	コンポジット					○				
PC-KD651	14	カラー	750×512	80×25	30.1	0.31	アナログ専用		○						○	☆
PC-MD651	14	モノクロ	750×512	80×25	30.1	—	輝度・同期セパレート		○						○	☆

●△ビデオ出力モード使用時、ビデオボード実装時は対応できません。
●※TTLで接続の場合は8色表示になります。 ●アナログで接続の場合は、接続するパソコン本体のグラフィック機能により、再現できる色数が異ります。

〈技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします。〉

NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800

受付時間／9:00〜17:00月曜日〜金曜日(祝日を除く) 電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

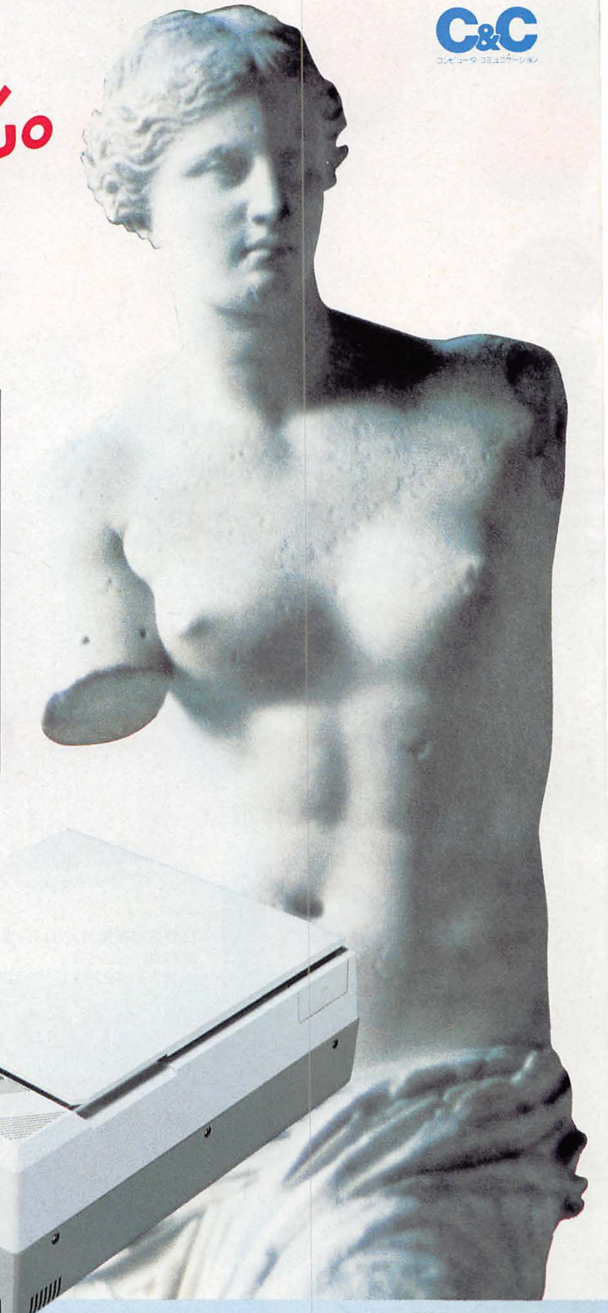
C&C
コンピュータ・コミュニケーション

表現力が、ここまで進化。









高性能ディザ機能装備。最大16階調で、濃淡・陰影もそのまま入力できます。

- **このクラス最高の16階調を実現。** 中間調の写真やイラストなどA4判まで16階調で読み取り可能。画像データを選びません。
- **スピーディな入力。** 緻密で複雑な原稿も高速で読み取ります。
- **パソコンとの接続も簡単。** 3タイプのインタフェース装備し、PC-9800シリーズ、PC-8800シリーズ本体との接続可能。
- **直接プリンタに接続。** PCシリーズのプリンタを使用し、コピー機のように入力画像をダイレクトにプリントアウト。
- **便利な一時停止機能。** ボタン一つで、読み取り途中での停止、再スタート。
- **PC-IN501／PC-IN502とソフトコンパチブル。**



誰にでも"コピー感覚"で
手軽に入力できる

パーソナルイメージスキャナ
PC-IN502　標準価格99,800円

HI-TECH FOR HI-TOUCH　いま、NECがおもしろい。

NECパーソナルコンピュータ

イメージスキャナ
PC-IN503

標準価格149,800円

- 本製品はパソコンにモノクロ画像で入力します。
- 16階調を指定するには、パソコン本体にアナログRGB出力と16色表示が可能なグラフィック機能を持っていること。

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター
東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9：00～17：00
月曜日～金曜日(祝日を除く)
電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

日本電気グループ



わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine DELUXE

パソコン・ゲームが作れる本

PC-8801·8001 プログラム大全集

PC-88・80シリーズ用
ソフト97本満載！

スクープ！PC-8801シリーズの新製品
PC-88 VA
・徹底紹介・

新製品スクープ!! これがPC-88VAだ!! ほか，PC-88・80シリーズの使いかたや特徴，誌上公開質問状スペシャル，人気のビデオ・ゲーム・ミュージックなど内容充実!! **大好評発売中!!**



定価1,600円
（送料250円）

電波新聞社　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　☎03(445)6111


また来た、もう来た、メガロム第二弾。
ホール・イン・ワン
スペシャル
ホール・イン・ワン・スペシャル(HAL研究所)
HM-022 標準価格 5,600円
変化に富んだ数々の難関コース。毎回変わる風向きや風力に注意してクラブを選択したら、さあ、ホール・イン・ワンにチャレンジだ。
Romancia
ロマンシア
ロマンシア(日本ファルコム)
PANA-5 標準価格 5,800円
ファンフレディ王子のおどろくべき旅。謎解きをふんだんに盛り込んで登場です。裏をかかれないよう注意して姫をさがそう。
⊙その他にも、「火の鳥」、「スーパーランボースペシャル」、「ダーウィン4078」、「スーパートリトーン」、「1942」、「棋太平」、「戦場の狼」など、話題のソフトが勢ぞろい。
※この広告のソフトはMSX2用です。(VRAM128K, RAM64K)
※ソフトはすべてパナソフトセンターの取り扱いです。
悪魔城ドラキュラ™
悪魔城ドラキュラ(コナミ)
RC744 標準価格 5,800円
復活したドラキュラを退治するために、青年シモンが悪魔城へ向かう。武器はムチひとつ。全18ステージのホラーゲームだ。
© KONAMI 1986
ZANAC
ザナック(ポニー)
R58Y5093 標準価格 5,800円
人工知能搭載のすごいソフトがやってきた。毎回ちがった敵の攻撃パターンが楽しめる。まさに未来のシューティングゲームだ。
© by PONY.INC.
甦る伝説
キングコング2
キングコング2(コナミ)
RC745 標準価格 5,800円
あのキングコングがよみがえる。復活に必要な大量の血液を求めて、急げミッチェル。コングの島へ。数々の難敵を倒してつき進もう。
© KONAMI 1986
SHOCHIKU-FUJI CO., LTD.
DEG
君もチャレンジしませんか。興奮のネットワークゲーム。
A1 GRANDPRIX
パソコン通信を使ったアメリカ大陸横断レース。6月27日まで引き続き実施中です。
くわしくは/日本テレネット㈱会員課まで。☎075(211)3441(代)
Panasonic
A1
Panasoni

心を満たす先端技術——*Human Electronics*

遊びや学びのパソコンです。

A1コンポで楽しもう

A1ワープロ 文章作成

ゲームもいいけどワープロも欲しい。そんな人には便利な一体型のワープロ・プリンタをどうぞ。24ドット、連文節一括変換、住所録機能つき。これ一台でワープロが楽しめます。

A1ネット 通信

パソコンの新しい楽しみ方、パソコン通信が、いま人気上昇中。通信モデムカートリッジ(FS-CM820標準価格29,800円)で手軽に実現します。



(テレビは別売)

ワープロ・プリンタ(別売)
FS-PW1
標準価格49,800円

ジョイパッド(別売)
FS-JS220
標準価格1,500円



パナソニックA1があれば、遊びに学びに、どんどん楽しさが広がります。

また来た、もう来た。メガロム第二弾も、話題のソフトがいっぱい。MSX2ならではのリアルで大迫力のゲームに、僕らの遊びがますます加熱する。その上、ワープロや通信、データ保存、ビデオ編集などへA1コンポで広がります。

広がるね、A1コンポ。 ●データ保存に、3.5インチフロッピーディスクドライブ(FS-FD1標準価格44,800円) ●ビデオテロッパ(FS-UV1標準価格39,800円) ●MSX用オーディオユニット(FS-CA1 標準価格34,800円)

パナソニック MSX2 パソコン FS-A1 標準価格 **29,800円**

▶ボディカラーは2色:-Kブラック、-Rレッド▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBケーブル(別売FS-VC3011標準価格3,000円)が必要です。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱情報機器部MBM係まで。MSXはアスキーの商標です。

A1

打てて、遊べる、ワープロ・パソコンです。

これは便利。買ったその日からワープロができる。

もちろんゲームもすごい。パソコン通信もできます。

ワープロ・パソコン FS-4600F 標準価格 138,000円



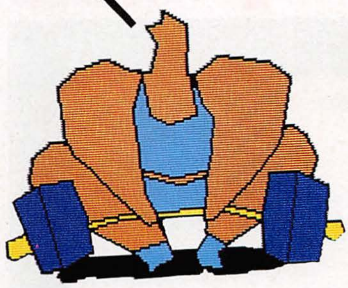
松下電器産業株式会社

アニメもできる。

ついに、出たぞッ!

パソコンでアニメーションが
カンタンにつくれる
"FMファンタビジョン"。
キミの描いた絵が、ディスプレイで
動く・回る・変化する。
これはマッタク、血湧き肉踊る、
ダイナミックな楽しさだ!

FM77AVシリーズ用アニメーションツール
FMファンタビジョンV1.0 新発売!
開発元:株式会社ブローダーバンドジャパン
標準価格¥15,000
FM77AV40/AV20/AV対応





動く、楽しい、簡単、広がる。これが、FMファンタビジョンの世界。

●FMファンタビジョンを支えるのは、トゥイーニング〔場面間の絵を自動作成〕とトランスフォーミング〔○→□など形の変化を自動作成〕という2つの機能。だから、動きのキーとなる場面を描くだけで、中間の絵はパソコンがつくってくれるワケだ。ファンタジックなアニメーションの世界がグンと身近になるぞ。

▲操作のほとんどが、分かりやすいアイコンをインテリジェントマウス(¥12,800)で選ぶだけ。コマンドを覚える必要がなく、片手でスムーズに原画が描ける。アルファベットや数字はキーボードで入力OKだ。

■円や四角形はもちろん、任意のポイントで囲まれた図形を組み合わせて、さまざまなキャラクターが簡単につくれる。8つまでのキャラクター(オブジェクト)を同時に動かすことが可能だ。着色は、4096色中、好みの13色+白・黒・透明色の計16色。HSV(色相、彩度、明度)で微妙な色の指定もできる。また、再生スピードは7段階から選択でき、順転/逆転/ポーズ/コマ送りも自由自在。多彩な編集機能で、動きをなめらかにしたり、ユニークな変化をつけたり……。アニメの楽しさを存分に味わえる強力機能がそろっているぞ。

▼ビデオコンバータ(¥58,000)で、製作したアニメをVTRに録画可能。さらに、FMグラフィックエディタII V1.0(¥20,000)で作成した絵を背景に使用したり*、FMミュージックエディタII V1.0(¥20,000)で作曲した音楽をBGMにすることもできる。長編アニメにチャレンジするか、音楽のリズムに乗った作品をつくるか。教育用ツールとして利用しても効果的だ。キミの感性と発想を動かすのは、いつも"AV"。

*4096色中16色に自動変換



マウスでアイコンを指示して、こんな絵を初めに描いておく。



おっ、動いた!途中の絵は何枚もパソコンが自動作成してくれる。



そして、コウナッタ!この絵は2コマ目に描いておいたものだ。

「FMサークル」会員募集中!

FM情報誌の送付をはじめ、FMシリーズのハードとソフトに関する情報サービスや、イベント、セミナーなどのご案内をいたします。

●入会申込書は、お近くの富士通プラザでどうぞ。
詳しいお問い合わせは―(5月より住所・電話がかわりました)
〒135 東京都江東区東陽4-1-13 東陽セントラルビル FMサークル事務局
☎03(615)4739(土・日・祝日を除く9:30~17:00)

富士通株式会社●OA販売促進統轄部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211(代)
技術的なお問い合わせは―FMインフォメーションサービス☎(03)646-0816〔お問い合わせ時間〕10:00~18:00月~土〔祝日を除く〕

富士通

もちろん**操作はマウス**で軽快、スピーディ。FMグラフィックエディタや、FMミュージックエディタとの連携も実現して、ホビーから教育分野まで適用範囲もビッグスケール。
やっぱり"AV"は、強い。オミゴト!



何故、動くの!?

と誰もが驚嘆する、その秘密は——
本の隅に書く"パラパラ漫画"と同じ理屈。
原画をもとに、少しずつ異なった絵を何枚も自動的に作成してくれるソフトなのだ。
続けて見れば「あっ、動いた!」。



マルチ・クリエイティブ・パソコン

FM77AV40

■FM77AV40本体(キーボード付) 標準価格 ¥228,000
■カラーCRTテレビ—15SD 標準価格 ¥138,000(アンテナ工事費別)

FM77AV40:●FM音源3音搭載●26万色表示、400ライン8色対応 ●RS-232Cインタフェース標準実装●日本語機能強化●3.5インチ640KBマイクロFD、メインメモリ192KB(AV20、AVの仕様は一部異なります。)
AV40専用カラーCRTテレビ-15SD: ●15インチ●4000文字対応●21ピンRGB入力端子●ステレオ音声多重機能●デュアルスキャン●ディジタイズ対応RGB出力端子●パソコンを使わないときは、テレビに切り換えて楽しめます。

FM77AV20

■FM77AV20—2本体 標準価格 ¥168,000
■FM77AV20—1本体 標準価格 ¥138,000
■カラーCRTテレビ—15S 標準価格 ¥108,000

天然色パソコン

FM77AV

■FM77AV—2本体 標準価格 ¥158,000
■FM77AV—1本体 標準価格 ¥128,000
■カラーCRTテレビ—15 標準価格 ¥ 89,800

だからAV。

FMシリーズマニュアル通信販売のお知らせ

このたび、FMシリーズのマニュアル通信販売を開始いたしました。ご購入など詳しくは下記までお問い合せください。
●お問い合わせ————富士物流㈱富士通マニュアル通販センター
☎03(474)1231(土・日・祝日を除く〈9:00~17:00〉)または全国の富士通プラザ

富士通プラザ〔マイコンスカイラブ含む〕 ●丸の内(03)215-0321●秋葉原(03)251-1448●札幌(011)222-5466●仙台(022)266-8711●名古屋(052)261-5141●大阪(06)344-7648●広島(082)211-1717●福岡(092)713-4392



遊び心を秘めた多機能,MSX2〈H70〉。パーソナル実務に気軽に使えるマシン。

※日本語ワープロ，パソコン通信からプログラミング，ゲームまで多彩に楽しめる〈H70〉。大容量1Mバイト(フォーマット時720Kバイト)3.5インチフロッピディスクドライブ(2基)，VRAM128Kバイト，JIS第一水準漢字ROMなどを標準装備。キミを夢中にさせるパワフルな機能を秘めている。



※上記写真中のカラーテレビ(C15-SO1)は別売です。

日立パーソナルコンピュータ H70

PERSONAL COMPUTER MSX2

MB-H70　RAM128Kバイト　本体標準価格138,000円

●テンキー付分離形キーボード●使い心地の良いシリンドリカル・ステップスカラプチャー採用●バッテリーバックアップRAM採用●アナログRGB端子・ビデオ出力端子・RF出力端子●プリンタ出力端子●カセット端子●8オクターブ・3重和音出力●2つのジョイスティック入力端子

※ソフトは別売です。

MSXは――アスキーの商標です。

●カタログをご請求の方は，資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢・性別をご記入の上，〒105東京都港区西新橋2-15-12 日立愛宕別館 日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

資料請求券
B6-H70

HUMANICATION

生活と技術をむすぶ
日立家電

日立家電販売株式会社 TEL(03)502-2111
〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)



わかる! 動かせる! プログラムが組める雑誌 マイコン BASIC Magazine DELUXE

ファミコン・ゲームが作れる本

ファミコン・プログラム大全集

ファミリーベーシック用ソフト67本満載!

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(ファミリーベーシック)の使いかたと特徴からプログラム・テクニック、プログラム・リストを満載!

特別掲載 | ファミコンでビデオゲーム・ミュージックを演奏させよう! ©コナミ **沙羅曼蛇全曲**



大好評発売中!!

定価 1,000円(送料200円)

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

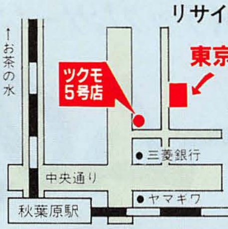
商品のお届けは お電話１本!! ☎03-251-9911へ

みんなでつくるフリーマーケット ガレージセールに参加しませんか？

リサイクルの２日間 **6月20日(土)・21日(日)**

東京ツクモサービスセンター3F（5号店すぐ裏）

AM10:30〜PM5:00



何が出るかは当日のお楽しみ！お店を広げているのはあなたと同じマイコンユーザー。中古マイコンが安〜く買えて、さらに仲間からの耳より情報も入手できるかも。「必見」の２日間です。

詳しくは ☎03-251-0987（半田）まで

安心のカタチ ツクモシステム

- 便利な代金引き換え払い

お申し込みは☎03-251-9911

お会計は商品受取りの際に玄関でどうぞ。お届けはご都合の良い日を指定できます。

パソコン通信はじめてみませんか



製造元 田村電機

VERSA MODEM1200

注番 B717

定価￥59,800

ATコンパチ300/1200全二重
RS-232Cケーブルサービス

ツクモ特価 **￥26,000**

送料サービス

※PC-88/98, FM-77AV20/40, X1ターボシリーズはそのままで、FM-New 7/77, 77L2/D2, 77AVはI/F(別売￥13,000)が必要。

■特選24ドット熱転写カラー漢字プリンター

- スター精密 **TR-24CL**（PC/FM）
￥69,800➡特価~~￥49,800~~ 注番 B718

■特選ドットプリンター

- ブラザー **M-1024 II**（第2水準ROM付, 24ピン）
￥99,800➡特価 **￥69,800** 注番 B720
- NEC **PC-PR101L**（24ピン）
➡特価 **￥59,800** 注番 B721
- セイコー **GP-500MX**
（9ピン, MSX最適） 注番 B722
➡特価 **￥19,800**

セレクトシールをご存知ですか？

セレクトシールは安心のマークです。かゆいところに手が届く、いたれりつくせりのマークです。ツクモ特選セレクト商品は数々の特典がうけられます。



- ⊙保証期間延長（メーカー保証＋1年保証期間延長）
- ⊙万一故障のときは修理期間中の代替機貸し出し制度
- ⊙購入後１ヶ月以内の不良品引き取り交換サービス

ツクモ技術部推奨！オリジナルシリーズ



注番 B737

TS-FD MK II

FM77用5インチ2Dシングル

定価￥44,800 特価 **￥36,800** 送料￥1,000

ケーブル(FM-77CA)でドライブ番号切換可能。今までの5インチソフトも使えます。(FM-7/New7のシングルドライブとしては使えません)

FM-77CA 定価￥12,800
特価 **￥9,800** 注番 B738

ドライブ切替SW付ケーブル。富士通純正ドライブ。TF-20などほとんどのドライブで使用可能。(TF-10を除く)

FM-24CA 定価￥8,000
特価 **￥6,800** 注番 B739

FM-77AV20/40用5"2D拡張用ケーブル。TS-FD、その他市販5"2DディスクドライブをFM-77AV20/40に接続できます。



JOY メカ2型

特価 **￥3,800** 注番 B740

MSX・X1・PC-6001等に対応。

シャープ CZ-8PK2	シャープ CZ-8PD3	シャープ CZ-8PP2R	シャープ CZ-8DT
16ピン漢字プリンタ	9ピンドットプリンタ	カラープロッタプリンタ	デジタルテロッパ
￥134,800➡**￥44,800**	￥59,800➡**￥29,800**	￥59,800➡**￥9,800**	￥89,800➡**￥16,800**
注番 B723	注番 B724	注番 B725	注番 B726



X1シリーズ周辺機器 この他なんでも揃います。

注番	型番	品名	定価	特価
B727	CZ-503F	シングルフロッピーディスク(I/F ケーブル)	￥49,800	特価！
B728	CZ-81P	プロッタプリンター(CZ-801C専用)	￥34,800	￥ 9,800
B729	CZ-8PC1	カラー熱転写漢字プリンター	￥69,800	特価！
B730	MZ-1P17	〃	￥79,800	~~￥49,800~~
B731	CZ-8BV1	カラーイメージボード1	￥39,800	￥29,800
B732	CZ-8BS1	FM音源ボード	￥23,800	特価！
B733	TS-M25	MZ-2500用増設RAM	—	￥ 8,200
B734	TS-V25	MZ-2500用増設V-RAM	—	￥ 9,000
B735	TS-VM25	MZ-2500用増設RAM&V-RAM	—	￥16,800
B736	MZ-6Z010	MZ-2500用増設V2 BASIC&テレホンソフト	￥10,000	￥ 9,000
B742		MZ-2500用 通信ソフト「フリーコール」	￥ 9,800	￥ 990

秋葉原電気まつり

6月19日〜8月2日

1等10万円！

秋葉原各店にて5,000円以上お買い上げの方に抽選券進呈。

5号店・7号店のナイターセール

7月3日〜25日の毎週金・土は夜8時まで営業！

らくらくパソコンラック PW-875



注番 B741

定価￥16,800

- 875(H)×580(D)×610(W)

ツクモ特価 **￥9,800**

送料サービス

- PC-88シリーズ, FMシリーズなどに最適です。

通信販売をご利用下さい

事前に通信販売部で在庫を確認の上、ご入金下さい。

〔現金書留〕
○申込書同封の上、下記までお送り下さい。
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号 九十九電機通信販売部

〔銀行振込〕
○お電話で事前にご連絡ののち下記までお振込下さい。
富士銀行 神田支店 (普)No.894047 九十九電機(株)宛

〔クレジット〕○用紙をお送りします。お電話でお申し込み下さい。

マイコン・ワープロ・通信機・ビデオ・電話機

九十九電機

現金書留申込書 BM7係

フリガナ	
ご住所 〒	
フリガナ	
お名前	自宅電話
注文番号	使用機種
セット名	セット価格 ￥
送料 ￥	合計金額 ￥

●特価品は限定につき、品切れの際はご容赦下さい。

アタリ仕様のジョイスティック(**XE-1/b**等)とパソコンとの間に接続するとハイテックなゲームプレ

シューティング・ゲームの

実物大



●トリガ・モード切替

2トリガの連射モードを切替えます。

❶スイッチを一番上にするとどちらのトリガボタンも連射になります。

❷スイッチを中央にするとA、B二つのトリガボタンが、片側は連射、もう一方が手動になります。AUTO TRIGGERスイッチをA側にするとAが連射、Bが手動になり、AUTO TRIGGERスイッチをB側にするとBが連射、Aが手動になります。

❸二つのトリガボタンのうち、片側のみを連射と手動に使い分けるモードです。AUTO TRIGGERスイッチの切替でA連射A手動、またはB連射B手動に切替えることができます。

●トリガ・スピード可変

XO-1の機械的なトリガ・スピードを連続的に変化させるスライド・ボリュームです。ゲームソフトのプログラムと合わせて、最適の位置を選んでください。

●トリガボタン反転

2トリガの機能を左右反転することができます。使いやすいほうを選んでください。

●JOYSTICK接続コネクタ

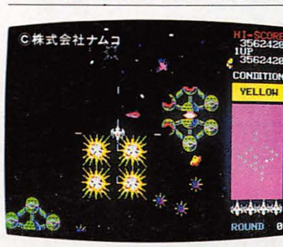
お手持のアタリ仕様のジョイスティックを接続してください。

チャレンジング・ステージ パーフェクトの快感 オート－マニュアル切替がハイスコアの決め手に。



シューティング・ゲームのロング・セラー「ギャラガ」をXO-1でプレイしてみた。連射スピードをチューンし、ポイントを押さえれば、弾は吸い込まれるように敵編隊に命中していく。デュアルにするにはマニュアル状態が良く、モードは③が最適。

超長期戦にもよゆう十分。高得点、高次ラウンド追求に専念できるたのもしさを感じさせてくれた。



新発売のX1シリーズ用「ボスコニアン」とXO-1の組合わせでは、256面という大きなゲームを、より身近なものにしてくれた。砲台を周囲から撃破していく高得点テク、総攻撃にさせて敵機を撃ってかせぐテクなどを楽しませてくれた。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

が楽しめます。

世界を拡げます。



●パソコン接続コード
パソコンのジョイスティック・ポートに接続してください。

●トリガ・スピードLED表示
トリガのようすがモニターできます。ゲームソフトのプログラムによっては、弾の発射とは必ずしも一致しませんが、最適スピードを知る目安になります。また、電源が供給されていれば点燈しますので、電源パイロット・ランプの役目もします。

●X1シリーズ用電源スイッチ
X I シリーズでは、底面にあるホルダーに単四乾電池3本をセットしますが、これはそのための電源スイッチです。本機を使用しない場合、X I シリーズ以外の機種の場合はOFFにしておきます。

■FUNCTION
1 オート・トリガ(自動トリガ)
2 トリガ・スピード連続可変
3 トリガ・スピードLED表示
4 トリガ・モード切替
5 トリガ・ボタン反転

XO-IはXE-Ib等、2トリガタイプで、それぞれ独立しているジョイスティック用に設計されています。XO-IとXE-Ibのコンビネーションが最もおすすめできる組合わせです。

Original JOYSTICK SYSTEM CONTROLLER

XO-1

for MSX, FM77AV, MZ-2500, PC-6001, X1
(アタリ仕様ジョイスティック・ポート機)
標準価格3,900円
好評発売中

■ご注意
●X I シリーズにご使用になる場合は、単四乾電池3本が電源として必要です。● ソフトにより、機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードはソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

さらに!!

ハイスコア重視設計



●好評XEシリーズのジョイスティックにNEWタイプ登場。XE-Iの改良型で、
①2トリガーが大きくなり、指にフィットするようにした。
②少し離れて操作できるようにコードを長めにした。
これが大きな変更点です。
カラーリングも見ての通りカッコよくなっています。
これでハイスコア確実！

また以前から評判の良い操作性と耐久性は失っておらず、切り換えてスイッチでレバーを右手、左手どちらでも使用できるようになっています。

●適応機種はPC-6000シリーズ、X Iシリーズ、MSX、FM-77AV、MZ-2500シリーズなど、アタリ仕様のジョイスティック・ポートのあるパソコンです。

Super MZのゼビウスのジョイスティック付きソフトにはこのジョイスティックが入っています。

オリジナル2トリガージョイスティック

XE-1b

標準価格 3,900円
対応機種：X Iシリーズ/MZ-2500シリーズ/PC-600Iシリーズ/FM77AV/MSX/MSX_2

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine DELUXE

これでキミのX1は、ソフトの宝庫だ！



あまりにも楽しいからって、夜更(よふ)かししてはいけません。

X1プログラム大全集

パソコン・ゲームが作れる本

X1シリーズ用ソフト68本一挙掲載！
X1/turboシリーズ現行機種/周辺機器 総カタログ付き

特別掲載 **X1でゲーム・ミュージックを鳴らそう！**
ツインビー ©コナミ/ザ・リターン・オブ・イシター ©(株)ナムコ 他

大好評発売中!! 定価1,500円(送料250円)

電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集 II

VIDEO GAME MUSIC PROGRAM 大全集 II

大好評発売中



「ナムコ ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集」に続くVGM書ついに登場!

B5判366ページ
定価1,600円
(送料250円)

■掲載曲目:♪ASO♪OUT RUN♪スターラスター♪ドルアーガの塔♪シティ・コネクション♪エンデューロー・レーサー♪ファンタジー・ゾーン♪マッピー♪イシターの復活♪スーパー・ゼビウス♪スペース・ハリアー♪サラマンダ♪ツインビー♪バブルボブル♪ホッピング・マッピー♪スカイキッドDX♪ギャラクティック・ウォーリアーズ♪カルテット♪ショウリンズ・ロード♪ダライアス♪戦場の狼♪魔界村♪ワールドカップ♪ソロモンの鍵♪ボンジャック♪源平討魔伝♪グラディウス♪ラスト・ミッション♪バックランド♪RF-2♪ボスコニアン♪テラクレスタ

■対象機種:FM-7/77AV♬MZ-2500♬PC-6001/mkII/SR(6601/SR)♬PC-8001mkIISR♬PC-8801mkIISR/FR/MR/TR/FH/MH/PC-88VA ♬ファミリーコンピュータ(ファミリーBASIC)♬MB-S1♬MSX♬MSX2♬MZ-1500♬X1シリーズ

■特別企画:Yu-You先生によるFM音源講座も掲載。「音とは何か」という基本的なことから,「YM2203の特徴」,「YM-2203 の音色設定」といった,VGMプログラミングに必要な知識,そして実践的な音作りまでをくわしく解説しています。VGMファンにはぜったいに見逃がせない1冊です。 前作「ナムコ ビデオゲームミュージック・プログラム」(定価1,800円)共々,かわいがってくださいね。

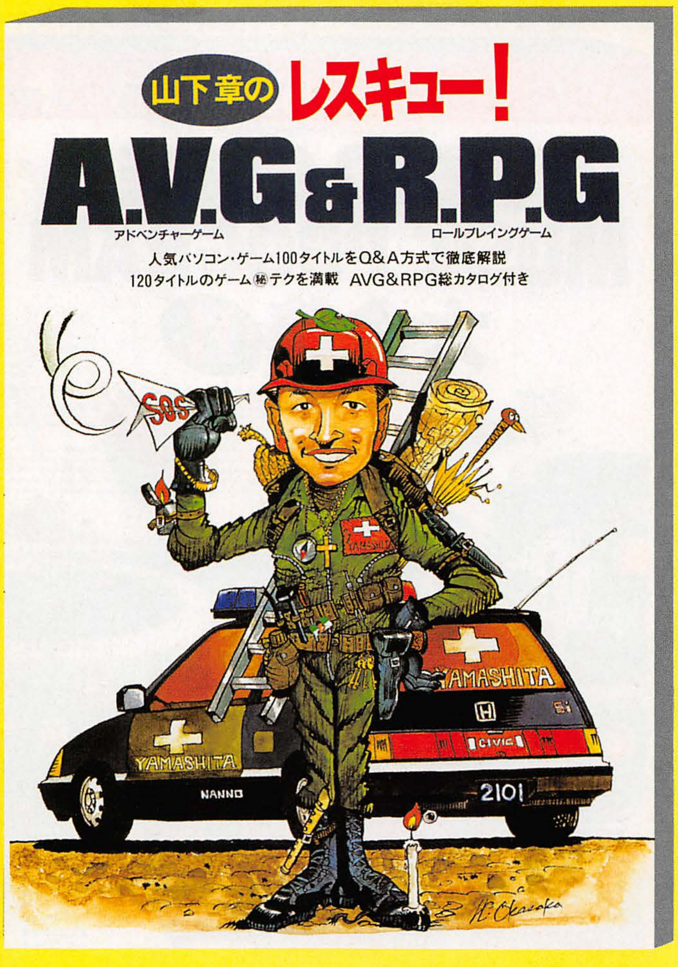
※書店にない場合は,お店の人に言って取りよせてもらうか,通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

山下章のレスキュー！
A.V.G&R.P.G

アドベンチャーゲーム　ロールプレイングゲーム

売切店続出！・大好評発売中!!



スーパーソフトBOOKSの第5弾!!
この1冊でAVG&RPGの通になれる!!

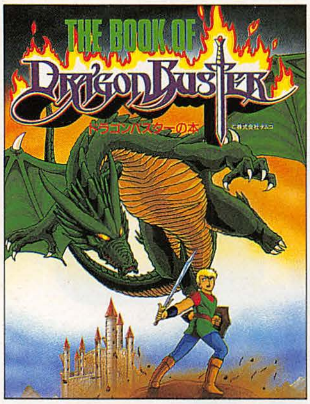
A5判 376ページ
定価1,300円
（送料300円）

■掲載タイトル：アステカ，アビス，アビスII～帝王の涙，アリオン，アリス，アルファ，暗黒城，暗黒星雲，ウィザード＆プリンセス，Will，ウイングマン，ウイングマン2，WORRY，英雄伝説サーガ，エルドラド伝奇，黄金の墓，続・黄金の墓，オホーツクに消ゆ，鍵穴殺人事件，カサブランカに愛を，カムイの剣，軽井沢誘拐案内，機動戦士ガンダム[1]/[2]，クランストンマナー，クリスタルプリズン，コロニーオデッセイ，ザ・クエスト，サザンクロス，ザース，サラダの国のトマト姫，新竹取物語，セイバー，地獄の練習問題，タイムシークレット，タイムトンネル，太陽の神殿―アステカII，グーククリスタル，超人ロック，手掛りを探せ！，デス・トラップ，デゼニランド，デゼニワールド，デーモンズリング，テラ4001，トランシルバニア，トランシルバニアII，ドリームランド，パイレーツ・アドベンチャー，ハッピーブッシュマン，はーりぃふぉっくす，はーりぃふぉっくす～雪の魔王編，ファンハウスミステリー，不思議の国のアリス，北斗の拳，ポートピア連続殺人事件，ポートピア連続殺人事件 for ファミリーコンピュータ，ホラーハウス，魔女モヘカの館，マスカレイド，マデリーン，魔法の泉，ミコとアケミのジャングルアドベンチャー，ミステリーハウスI/II，ミッション・アステロイド，メイドゥム，めぞん一刻，ユリシーズ，ラグランジュL_2，ランギスタンからの脱出，リング・クエスト，惑星メフィウス，ワンダーハウス，ウルティマII，ウルティマIII，カレイジアス・ペルセウス，ザ・スクリーマー，ザナドゥ，ザナドゥ・シナリオII，ザ・ファイアークリスタル，ザ・ブラックオニキス，ゼルダの伝説，ドラゴンクエスト，ドラゴンクエストII，ドラゴン・スレイヤー，ナイザー，ハイドライド，ハイドライドII，覇邪の封印，ファンタジアン，ブラスティー，ホーリーグレイ，メルヘン・ヴェール，メルヘン・ヴェールII，ライーザ，リグラス，リンクの冒険，ロマンシア

■RPGマップ，㊙コーナーも充実！：レスキュー・コーナーの他にも，全110タイトルにのぼる㊙テクニックのコーナー，主力RPG攻略用白地図（18タイトル），現時点で調査できるだけ調査しつくした，AVGとRPGの総カタログ等，どのページも見逃がせない情報がキッシリ。今回は書籍版で発行したので，なぜか書店のファミコン攻略本のコーナーに置いてあることが多いようです。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

電波新聞社　出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　☎03（445）6111



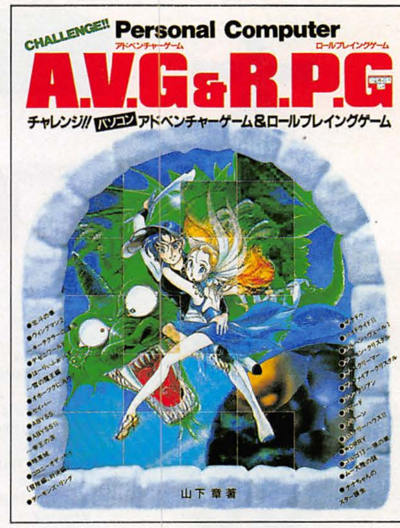
ALL ABOUT namco
チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム
チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲーム
THE BOOK OF DRAGON BUSTER ドラゴンバスターの本

好評発売中

「ドラゴンバスターの本」が加わりました。







ALL ABOUT namco

A5判 定価2,300円

■主な内容

別冊版と内容は同一です。

ナムコが制作したGEE BEE, GALAXIAN, BOMB BEE, CUTIE Q, PAC-MAN, RALLY-X, TANK BATTALION, KING & BALLOON, MAPPY, GALAGA, NEW RALLY-X, WARP & WARP, BOSCONIAN, SUPER PAC-MAN, POLE POSITION, XEVIOUS, DIG DUG, PHOZON, PAC & PAL, LIBBLE RABBLE, POLE POSITIONII, GAPLUS, THE TOWER OF DRUAGA, PAC-LAND, GROBDA, DIG DUGII, DRAGON BUSTER, METRO-CROSS, WARP MAN, BATTLE CITY, MINI GOLFをてってい的に解せき、紹介した、ゲームファン必携(ひっけい)の書。

ドット絵集、楽譜集付き。

チャレンジ パソコン アドベンチャー・ゲーム

A5判 定価1,800円

■主な内容

別冊版と内容は同一です。

アドベンチャー&ロールプレイングの名作をくわしく解説した、ソフトの楽しさをさらに引きだしてくれる力作です。

サザンクロス、新竹取物語、ポートピア連続殺人事件、ザース、ウイングマン、軽井沢誘拐案内、エルドラド伝奇、デゼニランド、サラダの国のトマト姫、黄金の墓、ドリームランド、続黄金の墓、英雄伝説サーガ、はーりぃふぉっくす、アステカ、ガンダムI、ガンダムII、トランシルバニア、リング・クエスト、ウイル、ミコとアケミのジャングル・アドベンチャー、惑星メフィウス、テラ4001、VHD版惑星メフィウス、ブラックオニキス、ハイドライド、ハイドライドIIを掲載。

チャレンジ パソコン アドベンチャー・ゲーム&ロールプレイング・ゲーム

A5判 定価1,500円

■主な内容

別冊版と内容は同一です。

ロールプレイング・ゲームの名作にも力を入れて書き上げた、山下 章先生の本の第2弾です。

北斗の拳、ウイングマン2、デゼニワールド、はーりぃふぉっくす一雪の魔王編、オホーツクに消ゆ! セイバー、ABYSS、ABYSS II一帝王の涙、暗黒城、コロニーオデッセイ(冒険編、対決編)、デーモンズ・リング、ザナドゥ、ハイドライドII、メルヘン・ヴェールI、デーモン・クリスタル、ザ・スクリーマー、ザ・ファイアークリスタル、ファンタジアン、リザード、トリトーン、ミステリーハウスII、WORRY、ゴルゴ13一狼の巣、ムー大陸の謎、ナナちゃんのスター誕生を掲載。

SUPER soft BOOKS マークが目じるし! 新刊本も続々発売します。

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

入魂の1冊

山下 章の
チャレンジ! パソコン
A.V.G & R.P.GII

定価**1,800**円（送料300円）

発売中

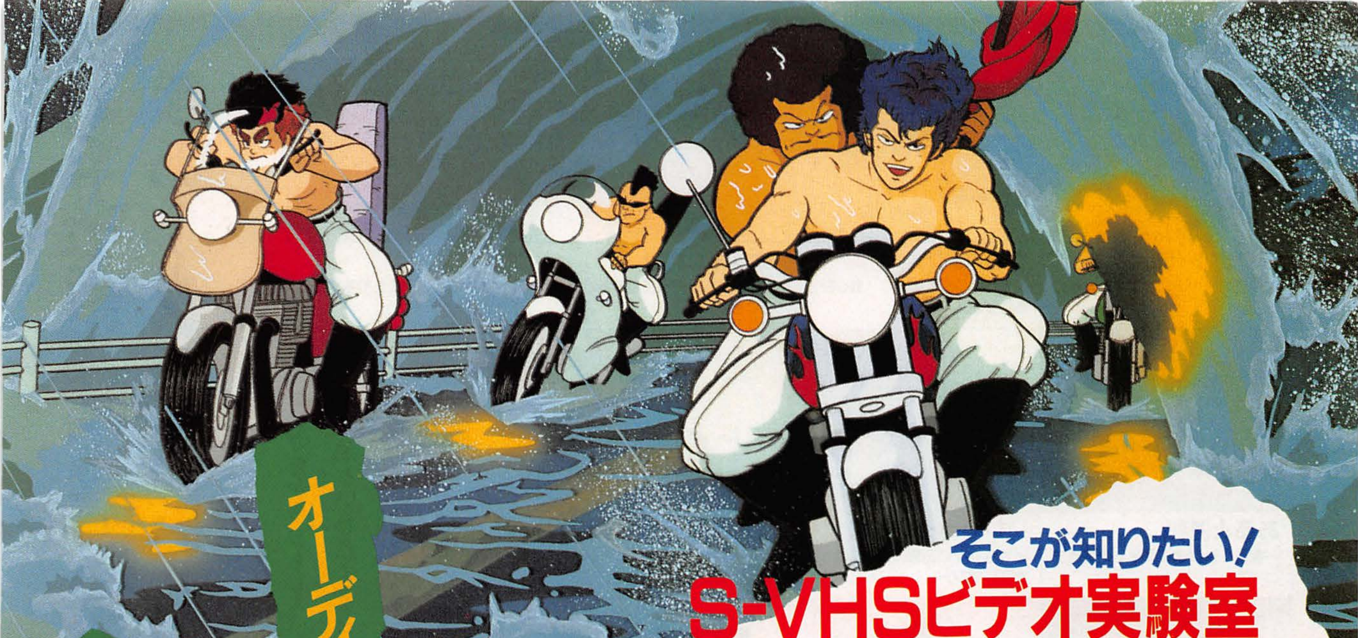
大好評



AVG & RPGの名作10編に、山下 章先生が、力いっぱい取組んで書きあげた1冊です。カラー272頁。ドット絵やゲーム・ミュージックの楽譜集、メルヘン・ヴェールII、ブラスティーの開発手記も載っています。 AVG & RPGをより深く楽しみたい方へ、心をこめて編集しました。

品切れの際は書店にご予約下さい。

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111



オーディオ・ビデオは人気爆走中!!

▲湘南爆走族IIより

©吉田 聡・少年画報社・東映ビデオ



表紙モデル：浅香 唯

そこが知りたい！S-VHSビデオ実験室

3管式カメラでとらえた映像をどこまで再現するか？
ダビング性能チェック(従来→S、S→従来、S→S、S→S→S)
S端子とAV端子、そしてRF接続ではどれだけ映像が違うか？
Sテープを従来VHSで使用してみる
S-VHSの高性能テープを「ベータ」に使うと？

AV版 おばあちゃんの知恵袋 アンコール

超大画面への試み！ ビデオプロジェクターの改造による〝超ハイレベル〟AV考

●38万画素の新CCD搭載！：ソニーの8ミリカムコーダーCCD-V90

Up Grade Your AV Life

AudioVideo 6月号

好評発売中
定価630円



S-VHSエキサイティングリポート●HR-S7000(ビクター：他業務用含む)、NV-FS1(松下：他業務用含む) の各S対応テープとの相性を探る

VC-D1000X(シャープ)、VC-D10(シャープ)、VC-F20(シャープ)、HV-F23(三菱)、VT-Z70(日立)、VT-Z50(日立)

正統派西部劇ビデオソフト特集

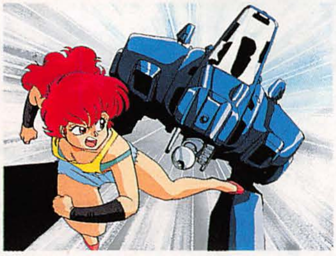
今とってもアブナイ男
ミッキー・ロークの魅力をさぐる

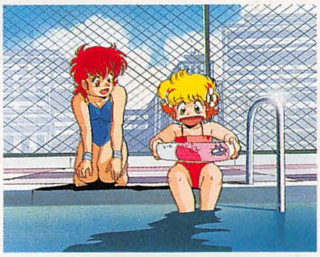
特選試聴リポート

サンスイ TU-α707(FM・AMチューナー)／デンオン SC-R99(スピーカー)
アキュフェーズ C-280L(プリアンプ)／パイオニア PD-7050(CDプレーヤー)
ソニー TC-K333ESX(カセットデッキ)／ボーズ 111PYW(スピーカー)

追跡！CDの絵付きバージョン始動！ **CDV【シーディーブイ】速報**

オリジナルアニメビデオ通信Vol②





「プロジェクトA子2」より (©西島／ファイナル・A.P.P.P.・創映新社)

昭和62年度 **第3回**

エレクトロニクス工作コンテスト

実施中
応募歓迎



●募集部門	小学生の部・中学生の部・高校生の部
●募集期間	昭和62年7月1日㈬〜9月30日㈬
●第1次審査(書類審査)	昭和62年10月1日㈭〜10月15日㈭
●第1次審査結果通知	昭和62年10月16日㈮
●作品応募〆切	昭和62年11月16日㈪必着
●第2次審査(作品審査)	昭和62年11月17日㈫〜12月末日
●発表	昭和63年1月中旬
●主催	電波新聞社
●後援	文部省・通商産業所・郵政省

●資料請求・お問い合わせ先 ㈱電波新聞社内「エレクトロニクス工作コンテスト」事務局 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎(03)445-6111㈹

おシャレなゲームフリー



コナミキャラクター下敷 各標準価格200円


沙羅曼蛇Aタイプ


グラディウス



ロードファイター


イーアルカンフー


沙羅曼蛇Bタイプ


ハイパーオリンピック



ツインビー

コナミキャラクターレポート


沙羅曼蛇

ク達へ。

DEMPA/ペンタン

DEMPA/ペンタンのキャラクター・グッズシリーズに，このたびコナミの製品が仲間入りすることになりました。その注目の第一弾は，コナミファンの心をガッチリつかんだ大ヒット作品，沙羅曼蛇（サラマンダ）のカンペンセット＝ハイパーユニットです。

このサラマンダ・ハイパーユニットは，カンペンケース，鉛筆6本，消ゴムがセットになっています。カンペンケースは2層式でカッコイイサラマンダのイラストがケースの中にも入っているペンタンの自信作です。イラストは，沙羅曼蛇（Aタイプ）と，ビッグバイパー（Bタイプ）の2種類を用意しました。



Aタイプ（沙羅曼蛇）　Bタイプ（ビッグバイパー）

申し込みの際、Aタイプ/Bタイプどちらか希望する方を、記入してください。

標準価格950円

UNIT

パッド　各標準価格250円



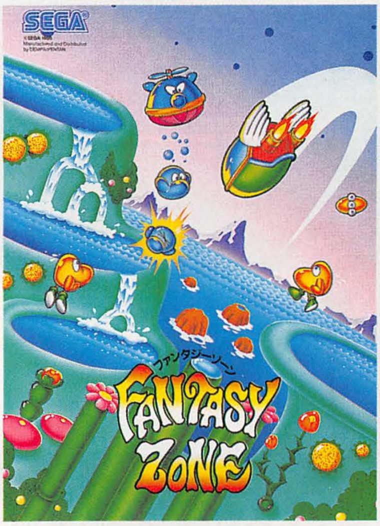
ツインビー

SEGA®

「ファンタジーゾーン」、「アウトラン」下敷 新発売。

©SEGA

セガ熱狂的ファンのために待望のセガキャラクター商品第一弾として、「ファンタジーゾーン」、「アウトラン」下敷を発売することになりました。 お近くのDEMPA／ペンタン商品取扱店または、通信販売でお申し込みください。



ファンタジーゾーン
標準価格200円



アウトラン
標準価格200円

T&E SOFT®



「ディーヴァ」カンペンケース
標準価格500円



「ディーヴァ」下敷　標準価格200円

DECO



「サンダーストーム」下敷

©DATA EAST CORP.　標準価格200円

通信販売で下敷のみ購入される場合は、11種類のペンタン・キャラクター下敷の中から、5枚一組でお願いします。「通信販売の申し込み方法」は314ページに掲載してあります。

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03－445－6111

復活!



ナムコ・キャラクター・グッズに新しく「ザ・リターン・オブ・イシター」トレージャーボックスIIが加わりました。セット内容は，カンペンケース，鉛筆6本，消ゴム1個で，なんとお求め安い950円を実現しました。

また，トレージャーボックスIIには，カンペンケースの蓋の絵柄のちがうAタイプとBタイプがあります。実物を見たい人は，お近くの，DEMPA/ペンタン キャラクター商品取扱い店へ，今すぐ走ろう。





ザ・リターン・オブ・イシタートレージャーボックスII
TREASURE BOX II

●カンペンケース●鉛筆6本●消ゴム1個　標準価格950円



キミの大切なお金を守ってくれる強い味方、新発売。

キミの友達に差をつけるための情報を，そっと教えよう。大切なお金を守ってくれるウォーレット（お財布）を発表します。

NAMCO人気のファンタジーRPG，「ザ・リターン・オブ・イシター」と「ドラゴンバスター」のウォーレットが発売になりました。ウォーレットの色は，「イシター」がグレー，「ドラゴンバスター」がレッドです。ウォーレットの中には，小銭専用の着脱式ポケットが，付いています。もちろん，大切なクレジットカードなどが入るケースも付いていますよ。

ザ・リターン・オブ・イシターウォーレット　標準価格1,200円

ドラゴンバスター ウォーレット　標準価格1,200円



❶ドラゴンバスター クーラーボトル
❷スカイキッド クーラーボトル
❸ドルアーガの塔 クーラーボトル

クーラーボトルには，ストロータイプ，カップタイプがあります。申し込みの際，いずれかを指定して下さい。

標準価格1,200円

❹ドラゴンバスターTシャツ

Sのみ 標準価格1,700円

DEMPA/ペンタン



魅力いっぱい，パックランドのカンペンセット好評発売中！

迷子になった妖精を，ぶじ，フェアリーの国へ送りとどけることができるかな？

楽しくって不思議な面白さで大人気になったパックランドが，そっくりそのまま超ごうかなカンペンセットになりました。

このカンペンセットは，カンペンケース，シャープペンシル，替芯1ケース（0.5mm×40本），鉛筆6本，そしてペンスタンドのセットです。カンペンケースはドルアーガの塔と同じ2層式です。そして，トレージャーボックスには入っていなかった特製シャープペンシルが人気です。

パックランドファンタジーパックを持っていれば，『不思議なことがあたり前』！

パックランドファンタジーパック

PAC-LAND FANTASY PACK

●カンペンケース●ペンスタンド●鉛筆6本●シャープペンシル●替芯　標準価格1,800円

品切れ間近！



THE TOWER OF DRUAGA TREASURE BOX

ドルアーガの塔トレージャーボックス

トレージャーボックスは，「ドルアーガの塔」熱狂的なゲーム・フリークのために用意しました。カンペンケース1カン，鉛筆12本，消しゴム2個が入ったセットです。カンペンケースは，サンドイエローになります。

標準価格1,500円



スカイキッド Tシャツ

サイズ：S/M/L　標準価格1,700円



ドルアーガの塔Tシャツ A

サイズ：S/M/L　標準価格1,800円



ドルアーガの塔Tシャツ B

サイズ：S/M/L　標準価格1,800円



ドルアーガの塔 トレーナー

色：グレー/アイボリー/グリーン/ホワイト

サイズ：S/M/L　標準価格4,500円



マッピーTシャツ

サイズ：S/M/L　標準価格1,700円

■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

サイズ	胸　囲	身　長
S	78～86(cm)	145～155(cm)
M	84～92(cm)	155～165(cm)
L	90～98(cm)	165～175(cm)

■申し込み方法

314ページの「通信販売の申し込み方法」をよく読んで注文して下さい。なお，本広告以外の商品の一覧表も載っています。

来月も新作続々登場！

発売元：電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
☎03-445-6111

マイコンBASICマガジン 7月号目次

©マイコンBASICマガジン7月号
第6巻 第7号
昭和62年6月25日印刷
昭和62年7月1日発行
定価380円

電波新聞社 1987Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141 電話 東京(03)445-6111
(大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

速報！ マイクロコンピュータ・ショウ'87



5月20日から23日まで「マイクロコンピュータ・ショウ'87」が，東京・平和島の東京流通センターで開催されました。しめ切りの迫った忙しい中，編集部ではみなさんにいち早くショウのようすを伝えようと，影さんを取材隊長に会場へ向かいました。

それでは，さっそくショウのご紹介をしましょう。

X68000に群がる腕自慢たち

何と言っても人気を集めていたのが，シャープのX68000でした。X68000自体は3月末に発売され，みなさんもマイコン・ショップなどで実物を見たことでしょうが，シャープでは，このX68000のPRのためにゼビウスとグラディウスのゲーム大会を実施したのです。

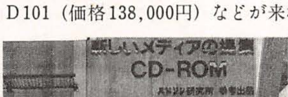
グラディウスは本誌でも紹介し，その移植の忠実さに高い評価を得ていますが，ゼビウスもDEMPAマイコンソフト開発室のなにわさんが，この日にまに合わせようと徹夜で開発を進め，初の一般公開となったわけです。

この二つのソフトの内容だけ見ても，X68000のハード・ポテンシャルの高さが改めて実感させられました。会場では，ザ・リターン・オブ・イシターの移植が進められているとか，アウトランも発売されるなどのうわさも飛びかい，にわかにX68000の周辺があわただしくなってきたことを感じさせました。

CD-ROM実用間近か！

さて，つぎに目をひいたのが各社から参考出品されていたCD-ROM。CD-ROMは，文字情報をはじめ，映像，音声などさまざまな情報を大量に記憶できる新しい時代の光記憶メディアのことですが，これが各社から実用化商品として出品されていました。

ハドソンがCD-ROMによるアニメゲームをデモしていたのをはじめ，ソニーがCD-ROM内蔵のMSXパソコンで広辞苑やタウン情報をデモしたり，NECのPC-CD101（価格138,000円）などが来場者の人気を集めていました。



◀CD-ROMを使ったゲームソフトをデモしていたハドソンのブース



▲ゼビウスとグラディウスのゲーム大会を行なったシャープでは，常にX68000のまわりに人垣ができる盛況

このCD-ROMでゲームが発売されるようになれば，1メガや2メガROMなんてちっちゃいこと言わず，ドーンと！大量のデータをつめ込んだ超大作がお目見えすることでしょう。

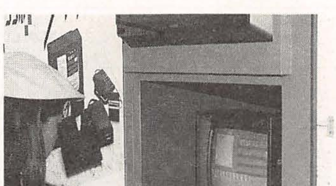
今年のマイコン・ショウはちょっと変だぞ？

今年のマイコン・ショウは，全体的に見るとチョット新鮮味に欠けた感じ。今までは各ハード・メーカーが，このショウで新製品をデビューさせ，話題をまいてくれましたが，今年はそれがほとんどない状態。内容も32ビットクラスの事務用機種が大半を占め，手が届かないところへ行った感じ。

それにも増してさびしい感じを受けたのは，ゲームのソフトハウスがほとんど出展していなかったことです。たしかに，16ビット機が8ビット機を完全に上回り，ビジネス機中心のパソコン業界になりつつあるのは事実ですが，その底辺層をささえているのが，ゲームを中心とした8ビットクラスのユーザーのはず。

この底辺層をもっともっと拡大していくためにも，各ソフトハウスが強力なバックアップをしていくことが必要なのでは？

ゲームあってのパソコン，パソコンあってのベーマガですから……。



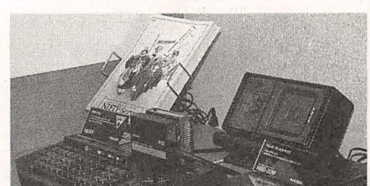
◀松下電器はA1を使ったワープロ講座を開催



◀CD-ROM内蔵のMSXパソコンで広辞苑の検索をデモしていたソニー



◀ロボットにNHK大河ドラマで話題の「独眼流政宗」登場！　天昇電気での一コマ



▲MSXに力を入れるソニーは，新製品のMSX2通信パソコン「HB-T7」も出品

新連載



MSX2を使いこなそう!



機能とその使いかた——

カラー・パレット機能について

鳴海　達也

さて，今回から数回にわたって，MSX2へのバージョン・アップでメインとなった画面関係について，機能別に見ていきたいと思います。

今回は，カラー・パレット機能についてです。が，その前に，どの機能にも共通の事項として，VPOKE，VPEEK( )，BASE( )，VDP( )の四つの命令について触れたいと思います。

VPOKE，VPEEK( ) BASE( )，VDP( )

VPOKE，VPEEK( )，BASE( )，VDP( )は，VRAMやVDPを直接操作するためには，なくてはならない命令ですが，BASICは，通常これらを使わなくとも，たいていの画面操作ができるようになっています。

しかし，やはり他の命令では実現できない機能もありますので，まったく扱わない，というわけにもいきません。実際，今後の説明やサンプル・プログラムの中で使っていく予定です。そこで，とりあえず，これらを簡単に説明しておきましょう。

VPOKE 〈番地〉，〈データ〉　（ステートメント）

VRAMに直接，データを書き込む命令です。

〈番地〉は，VRAM上の番地で，SCREEN 0～4では0～16383（&h3FFF）の絶対番地，SCREEN 5～8ではアクティブ・ページ（次回以降「ページング」で説明します）の先頭アドレスからのオフセット値で0～65535（&hFFFF）の範囲をとります。

〈データ〉の範囲は，0～255（&hFF）です。

例……VPOKE　&h1800，32

VPEEK(〈番地〉)　（関数）

VRAMから直接，値を読みだす命令です。

〈番地〉の指定はVPOKEと同じです。

結果は，0～255（&hFF）の範囲で返ってきます。

例……X＝VPEEK（&h1800）

BASE(〈式〉)　（システム変数）

VRAM上の各テーブルの先頭アドレスを持っています。

〈式〉は0～44の範囲で，各SCREENモードのテーブルとの関係は

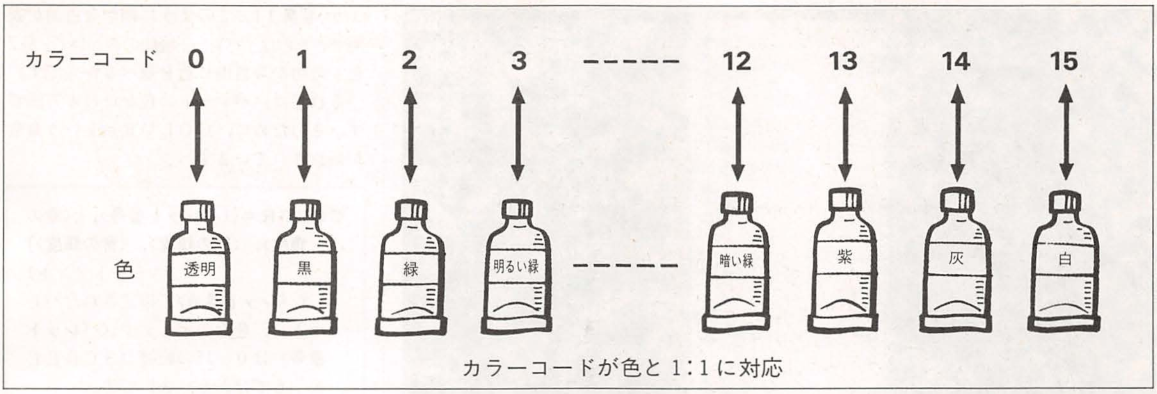
《第1表》各SCREENモードのテーブルに対応する〈式〉の値

テーブル ＼ SCREENモード	0	1	2	3	4	5	6	7	8
パターン・ネーム・テーブル	0	5	10	15	20	25	30	35	40
カラー・テーブル	なし	6	11	16	21	26	31	36	41
パターン・ジェネレータ・テーブル	2	7	12	17	22	27	32	37	42
スプライト・アトリビュート・テーブル	なし	8	13	18	23	28	33	38	43
スプライト・ジェネレータ・テーブル	なし	9	14	19	24	29	34	39	44

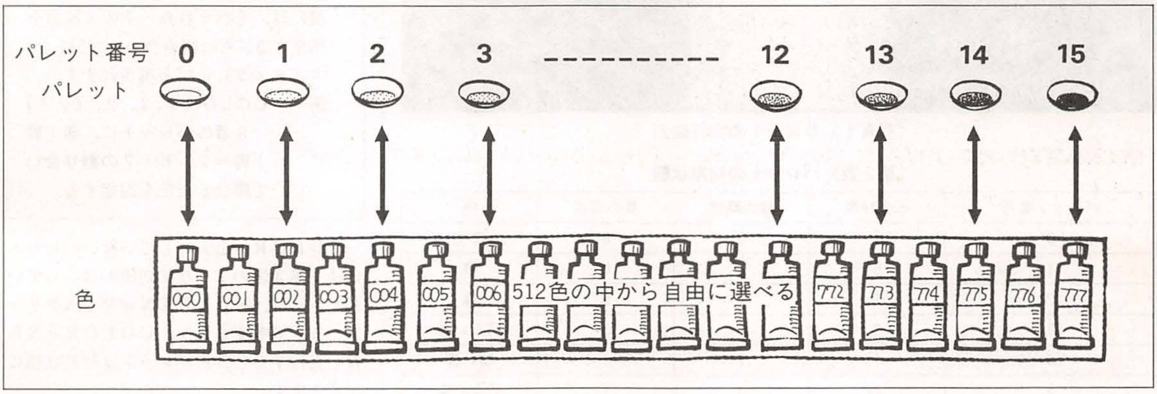
BASE(1)，BASE(3)，BASE(4)は存在しない

《第2表》〈n〉とレジスタ番号，リード/ライトの関係

n	実際のレジスタ番号	リードまたはライト
－1～－9	ステータス・レジスタ1～9	リードのみ
0～7	0～7	リード／ライト
8	ステータス・レジスタ0	リードのみ
9～24	8～23	リード／ライト
33～47	32～46	ライトのみ



《第1図》カラー・パレットがない場合



《第2図》カラー・パレットがある場合

第1表のようになっています。

このシステム変数は，読み込みはすべての〈式〉に対してできますが，書き込みは〈式〉が0～19（SCREEN 0～3）のときだけしかできません。ただし，SCREEN 2のテーブル・アドレスを変更すると，同時にSCREEN 4のテーブル・アドレスも変わります。

返されるアドレスは，SCREEN 0～4のときは0～16383（&h3FFF）の絶対番地，SCREEN5～8のときはアクティブ・ページの先頭アドレスからのオフセット値です。

例……A＝BASE（43）
　　　BASE(2)＝&h1000

VDP(〈n〉)　　　　（システム変数）

VDPレジスタの値を持ちます。

〈n〉はレジスタ番号を指定します（実際のレジスタ番号とはズレがある）。〈n〉と実際のレジスタ番号，書き込み／読み込みの別を，**第2表**に示します。なお，各レジスタの働きや意味などについては，ここでは触れません。折に触れて，必要なところだけを，今後やっていきます。

例……X＝VDP（－3）

VDP(24)＝22

これらの命令は，必ずしも必要なものではありませんので，理解できなくても構いません。また，不用意に使うと，最悪の場合ナキを見ますので，注意してください。

パレット機能

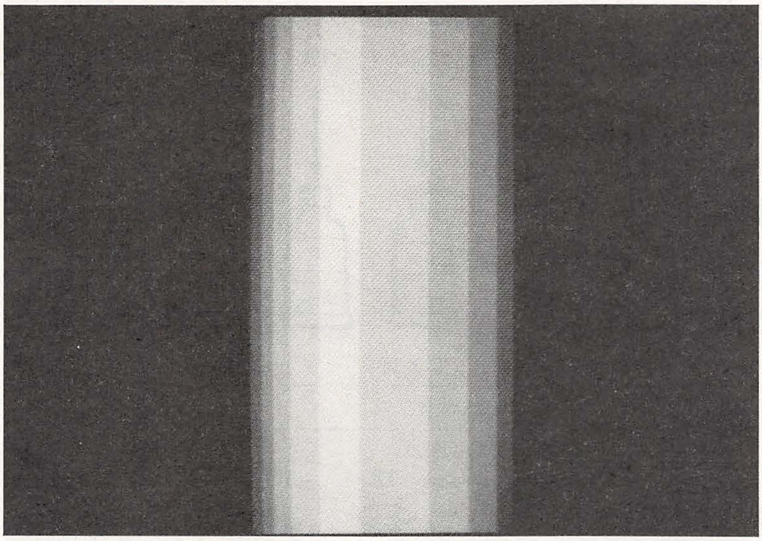
さて，いよいよ今回の本題，カラー・パレット機能にはいります。

パレット機能というのは，MSX2になってついた機能（MSXにはなかった機能で，MSX2ではSCREEN 8を除くすべてのスクリーン・モードで使えます）ですので，まずその説明からいたしましょう。

COLOR命令や，LINE，PSETなどの命令で色を指定するときは，番号を使います。パレット機能のないMSXでは，それは，1なら黒，4なら青，15なら白という具合に，番号と色は1：1に対応しています。それで，この番号のことを，カラーコード（色番号）といいます（**第1図**）。ところが，パレット機能のあるMSX2で

《リスト1》細かな色調で立体的な円柱を描くプログラム・リスト

```
1000 '
1010 ' SAMPLE 1          Color Palette Demonstration 1
1020 '
1030    DEFINT A-Z
1040    DIM X(13)
1050    COLOR 15,0,0
1060    SCREEN 5
1070    FOR I=0 TO 7
1080      COLOR=(I+1,I,I,I)
1090    NEXT
1100    FOR I=0 TO 13
1110      READ X(I)
1120    NEXT
1130 '
1140    FOR I=0 TO 12
1150      READ C
1160      LINE (X(I),0)-(X(I+1),211),C,BF
1170    NEXT
1180    GOTO 1180
1190 '
1200 'DATA POOL -----------------------------------------------
1210    DATA 64,66,70,74,80,90,104,128,142,152,158,162,166,168
1220    DATA 3,4,5,6,7,8,7,6,5,4,3,2,1
```



《写真１》リスト１の実行画面

《第３表》パレットの初期状態

パレット番号	赤の輝度	緑の輝度	青の輝度	色
0	0	0	0	透明
1	0	0	0	黒
2	1	1	6	緑
3	3	7	3	明るい緑
4	1	1	7	暗い青
5	2	3	7	明るい青
6	5	1	1	暗い赤
7	2	6	7	シアン
8	7	1	1	赤
9	7	3	3	明るい赤
10	6	6	1	暗い黄
11	6	6	3	明るい黄
12	1	4	1	暗い緑
13	6	2	5	マゼンタ
14	5	5	5	灰
15	7	7	7	白

は，この番号は色ではなく，パレットと対応しているのです。

では，パレットとは何でしょう。そう，パレット（＝PALETTE）は文字どおり，絵をかくとき，絵の具を使うときに用いる，あのパレットのことです。

MSX2は，最高16枚のパレットを持っています。そのパレット１枚１枚には，それぞれ１色ずつ，色を入れておくことができます。そして，その色は，ユーザーが512色の中から自由に選ぶことができるのです(**第２図**)。つまり，MSXで，

COLOR 1

と指定したら，それはまちがいなく「黒」でした。ところが，MSX2では，常に「黒」とは限らないのです。１番のパレットに，「赤」がいれてあれば「赤」だし，「緑」がいれてあれば「緑」なのです。

リスト１を入力，RUNしてみてください。立体感あふれる円柱が表示されたでしょう(**写真１**)。このように細かな色調が表現できるのは，パレット機能のおかげで，512色もの中から自由に色を選べるからです。

それでは，パレットに色をいれる方法です。そのために，COLOR＝という命令が新設されています。

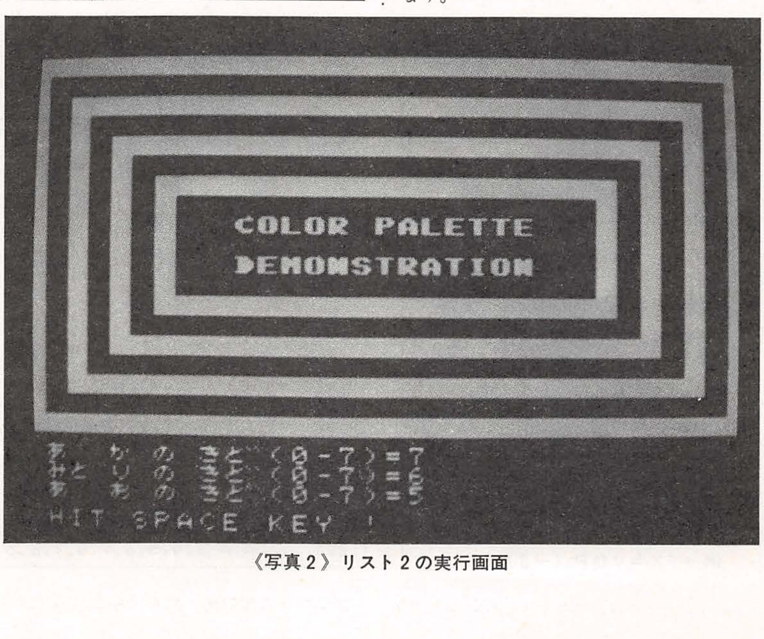
> **COLOR＝(〈パレット番号〉，〈赤の輝度〉，〈緑の輝度〉，〈青の輝度〉)**
> （ステートメント）
> **〈パレット番号〉**で指定されたパレットに，色を設定します。**〈パレット番号〉**は０～15の範囲（SCREEN 6では，０～３）です。
> **〈赤の輝度〉，〈緑の輝度〉，〈青の輝度〉**は，それぞれ０～７の８段階を指定でき，その組み合わせで512（＝８×８×８）色が表現されます。
> 例……**COLOR＝(３，２，６，７)**
> **３番のパレットに，赤：緑：青＝２：６：７の割り合いで調合した色を設定する。**

COLOR＝を実行していないパレットには，**第３表**のような初期値がはいっています。また，SCREEN命令でスクリーン・モードを変えたり，COLOR＝NEWと実行すると，各パレットは初期状態にもどります。

赤，緑，青をどのように調合するとどのような色になるのかは，実際に各自でいろいろと試してみることをすすめますが，**第３表**も参考にするといいでしょう。

パレット機能の もう一つの働き

パレット機能の役割は，以上のような色の設定の他に，もう一つ，すでに画面上にある色を瞬時に変える，という働きがあります。



《写真２》リスト２の実行画面

《リスト2》画面上の色を瞬時に変える（パレット機能の一つ）プログラム・リスト

```
1000 '────────────────────────────────────
1010 ' SAMPLE 2             Color Palette Demonstration 2
1020 '────────────────────────────────────
1030    MAXFILES=1
1040    DEFINT A-Z
1050    DIM C(2) , C$(2)
1060    FOR I=0 TO 2
1070      READ C$(I)
1080    NEXT
1090    DATA " あ か" , " みどり" , " あ お"
1100    COLOR 9,1,1
1110    SCREEN 2
1120    OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
1130 '
1140    FOR I=0 TO 7
1150      LINE (I*8,I*8)-STEP(256-I*16,151-I*16),9-9*(I MOD 2),BF
1160    NEXT
1170    FOR I=0 TO 2
1180      PRESET (76+I,64) : PRINT #1,"COLOR PALETTE"
1190      PRESET (76+I,80) : PRINT #1,"DEMONSTRATION"
1200    NEXT
1210    COLOR 15
1220 '
1230    FOR R=0 TO 7
1240      FOR G=0 TO 7
1250        FOR B=0 TO 7
1260          COLOR=(9,R,G,B)
1270        NEXT
1280      NEXT
1290    NEXT
1300 '
1310    FOR I=0 TO 2
1320      LINE (255,163+8*I)-STEP(-255,-7),1,BF
1330      PRINT #1,C$(I);" の きど(0-7)=";
1340      BEEP
1350      A$=INPUT$(1)
1360      IF A$<"0" OR A$>"7" THEN 1350
1370      C(I)=VAL(A$)
1380      PRINT #1,A$
1390    NEXT
1400    COLOR=(9,C(0),C(1),C(2))
1410    GOSUB 1520 : 'HIT SPACE KEY
1420 '
1430    FOR I=44 TO 0 STEP -1
1440      GOSUB 1590 : 'PALETTE
1450    NEXT
1460    GOSUB 1520 : 'HIT SPACE KEY
1470    FOR I=0 TO 44
1480      GOSUB 1590 : 'PALETTE
1490    NEXT
1500    GOTO 1300
1510 '
1520 'HIT SPACE KEY...sub ---------------------------------------------
1530    BEEP
1540    PRESET (0,184) : PRINT #1,"HIT SPACE KEY !"
1550    IF INKEY$<>" " THEN 1550
1560    LINE (0,184)-STEP(255,7),1,BF
1570    RETURN
1580 '
1590 'PALETTE...sub --------------------------------------------------
1600    R=C(0)*(I/40)
1610    G=C(1)*(I/40)
1620    B=C(2)*(I/40)
1630    COLOR=(9,R,G,B)
1640    RETURN
```

リスト2を入力，RUNしてみてください。9番のパレットで，ちょっとした模様と文字を描きます。明るい赤（とくにパレットの設定を行なっていないので，パレット9には最初，「明るい赤」がはいっています。**第3表**より）で模様と文字が描きあがるとすぐに，それがつぎつぎに，いろいろな色に変化していきます。これを行なっているのは，1230～1290行ですが，ここではパレット9に，さまざまな色を設定しているだけです。

すなわち，パレットに設定する色は，これから描くものだけでなく，すでにそのパレットで描かれたものの色にも，とって変わるのです。一般に，画面上に描かれているものの色を変えるには，新たな色で再び書き直すしかないのですが，パレット機能のおかげで，〝COLOR=〟の1命令で瞬時に行なうことができるのです。

リスト2はこのあと，赤と緑と青の輝度を順にきいてきます(**写真2**)。これに0～7の数字で答えると，模様と文字は指定された色に変わります。ここで，〝HIT SPACE KEY !〟といってきますので，スペース・キーを押すと——あとは実際にやってみるなり，プログラムを読んでみるなりしてください。

透明の効用

カラーコード0は，透明色でした。透明とは，スーパーインポーズ時には文字どおり「透明」，通常は周辺色と同じ色が表示されます。

では，パレット番号0はどうでしょう。**第3表**には透明とありますが，赤，緑，青の輝度はすべて0で，パレット1の「黒」と同じです。以下のプログラムを入力，実行してみてください。

```
1000 COLOR 15, 4, 7
1010 SCREEN 2
1020 LINE (100, 100)-(155,
     155), 0, BF
2000 GOTO 2000
```

パレット0で画面中央に四角を描くだけのプログラムです。さて，何色で表示されたでしょうか。そう，周辺色と同じ色ですね。では，〝COLOR=〟で，新たに色を設定してみたらどうでしょうか。

```
1015 COLOR=(0, 7, 0, 0)
```

をつけ加え，再びRUNしてみましょう。パレット0は赤になったはずですが，やはり，周辺色のままです。

以上でおわかりのように，パレット0は「透明」として固定されているのです。したがって，〝COLOR=〟で色を設定しても，何の意味もありません。

ただし，VDPレジスタを操作することによって，他のパレットと同様にすることもできます。VDPレジスタ8番（BASICからは9番）のビット5をセットすると，他のパレットと同様に，色の設定ができるようになります。

```
1016 VDP(9)=VDP(9) OR
     &b00100000
```

を追加して，実行しましょう。今度は赤く表示されました。

逆に，パレット0を透明に固定したいときは，ビット5をリセットします。具体的には，

```
VDP(9)=VDP(9) AND
&b11011111
```

とします。

★　★　★

さて，カラー・パレットの話はこれで終わりです。パレット機能をうまく使うと，画面をカラフルに，そして動きのあるものにすることがいとも簡単にできます。アイデアに富んだ，おもしろい使いかたを皆さんも考えてみてください。

それでは今回はこのへんで。次回は「ロジカル・オペレーション」の予定です。

—おわび—

先月号のこのコーナーで，いきなり最初からまちがえてしまいました。MSX2の仕様が発表されたのは1985年5月です。昨年ではなく，一昨年でした。ごめんなさい。

★ファミコン・ユーザー必読のコーナー★

ファミコン・マシン語教室



5時間目 フラグとブランチを学ぼう！ おまけ，PSGについて

断空我

さて，さっそくですが，今回のファミコン・マシン語教室は，フラグとブランチの説明をしていきます。そしておまけに，PSGについての説明をしちゃいます！

とりあえず復習

前回ではいろいろめんどくさいことを説明していますが，半分くらいわかれば十分ですから，安心してください。実際のプログラムでは0～255の数値しか使わないからです。したがって，16ビットの演算(計算)はしません(0～255なら8ビットで表せる)。16ビット演算をするとすれば，点数を計算させるときぐらいのものです。

それと，引き算の説明が不十分だったと思いますが，とにかくSBCの前にSECを実行するということだけ覚えてくれれば十分です。

フラグとはなにか

フラグ(FLAG)とは英語で旗(はた)のことですね。6502(ファミコンのCPU)にはいくつかのフラグがあります。といっても6502のチップの中に本当に旗が入っているわけではなく，旗のようにあげているか，さげているかで信号を表すものが入っているのです（フラグがいったい何を表すのかというと，演算結果などの状態を表しています）。

旗はあがっているか，さがっているかで状態を表しますが，これに似ているのがビットですね。ビットは0または1しかありませんから，フラグに使えばムダがありません(フラグは1のとき立っているという)。そんなわけでフラグのことをステイタス・ビットとも言います。

そして，このステイタス・ビットが八つ集まってステイタス・レジスタになるのです(ステイタスとは状態という意味)。このレジスタがあることは1時間目の授業でやっているのですが，覚えていますか（第1図)？ それでは，Cフラグから説明していきましょう。

キャリー・フラグ（Cフラグ）

Cフラグは9番目のビットという働きをします。演算のケタあがりがあれば，Cフラグが立ちます。また，つぎの命令によりCフラグを自由に操作できます。

SEC(set carry flag)
CLC(clear carry flag)

SECはセット・キャリー・フラグといって，Cフラグを立てます。そして，CLCはクリア・キャリー・フラグといって，Cフラグをクリア(つまり0)します。

この二つの命令が加減算するときに重要なことは，わかっていますよね。

ゼロ・フラグ（Zフラグ）

Zフラグは，とにかくAレジスタの値が0なら立ち，そうでないときはクリアされています。

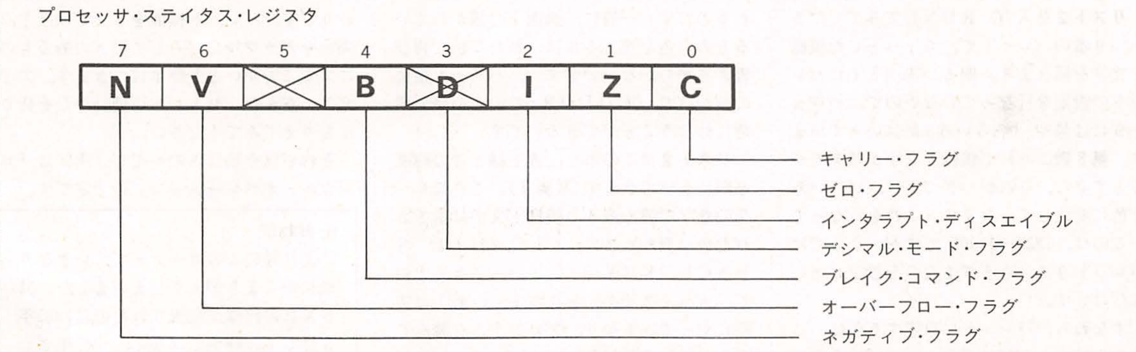
インタラプト・ディスエイブル(Iフラグ)

このIフラグは，割り込みというものを禁止するときに使用します。

くわしくは，また次回以降で説明します。

ブレイク・コマンド（Bフラグ）

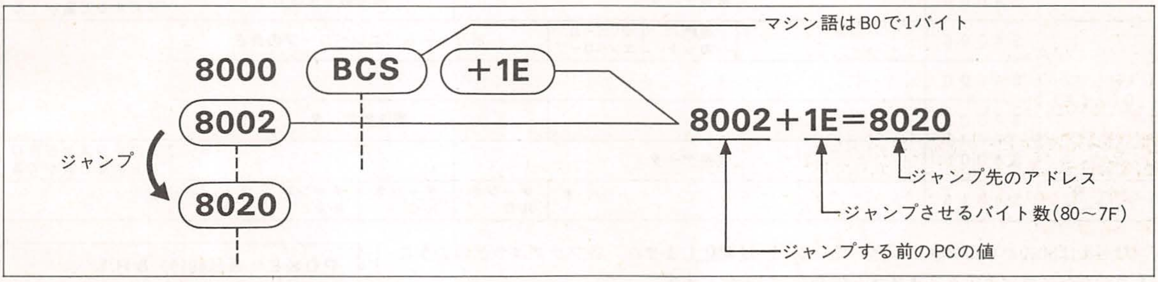
Bフラグも割り込み関係のもので，今回は説明しません。



《第1図》 CPU6502の持つステイタス・レジスタ

《第1表》命令表

ニーモニック	オペレーション	インプライド	アブソリュート	リラティブ
BCC	BRANCH ON C=0			90
BCS	BRANCH ON C=1			B0
BEQ	BRANCH ON Z=1			F0
BMI	BRANCH ON N=1			30
BNE	BRANCH ON Z=0			D0
BPL	BRANCH ON N=0			10
BVC	BRANCH ON V=0			50
BVS	BRANCH ON V=1			70
CLC	0→C	18		
CLV	0→V	B8		
JMP	JUMP TO NEW LOC		4C	
BIT	A∧M		2C	
CMP	A−M		CD	



《第2図》$8000からCフラグが立っているとき$8020へブランチするプログラムは…

オーバーフロー・フラグ(Vフラグ)

6月号でも説明したように，このVフラグは符号付き2進数演算のときのケタあがりを表します。

CLV(clear overflow flag)

CLV（クリアVフラグ）はVフラグを0にします。

ネガティブ・フラグ(Nフラグ)

Nフラグは，とにかく，Aレジスタの7ビット(MSB)と同じ値になります。したがって，Nフラグを調べさえすればAレジスタの内容が正か負かわかるのです。ネガティブというように，Aレジスタの値が負，つまりビット7が1のときセット(立つ)されます。

ジャンプ

ジャンプ命令の説明に入る前に，プログラムが実際どのように実行されていくのか説明します。

CPUはメモリからプログラムを読み込んで実行していきます。メモリのどこから読み込むかというと，それはPC（プログラム・カウンタ）という16ビットのレジスタの値のアドレスから読み込むのです。そして命令を読み込むとPCの値は，その命令の長さに応じて増えます。

ということは，このPCの値を変えれば，自由にジャンプすることができますね。じつは，ジャンプという命令が，PCの値を無条件に変えられます。

JMP(jump to new location)

記号表示は（PC+1）→PCL
　　　　　（PC+2）→PCH

となります。PCはJMPがあるアドレスなので，（PC+1）というのはJMP命令のつぎのアドレスのメモリの内容になります。PCLというのはPCの下位1バイトということです。したがって，

JMP　$8000
（16進数のアドレス）

のような8000へジャンプしろというプログラムをマシン語にすると，

4C　00　80

このようにアドレスの上と下が逆の順番になるので，注意してください（要するにアブソリュート・アドレッシングなわけ）。

ブランチ命令

JMPは無条件にジャンプしてしまう命令ですが，6502ではその他に条件付きでジャンプするブランチ命令というものがあります。ブランチ命令はフラグを見て，セットされていたらブランチ（ジャンプ）するものや，リセットされていたらブランチするものがあります。

BMI(branch on result minus)

この命令はマイナスのときにブランチするので，Nフラグが立っているときブランチします。

BPL(branch on result plus)

この部分はBMIの反対で，プラス（Nフラグが0）のときブランチします。

BCC(branch on carry clear)

この命令はCフラグがクリア（0）されているときブランチします。

BCS(branch on carry set)

この命令はBCCの反対です。

BEQ(branch on result zero)

Zフラグが立っているときブランチします。

BNE(branch on result not zero)

Zフラグが立っていないならブランチ。

BVS(branch on overflow set)

Vフラグが立っているときブランチします。

BVC(branch on overflow clear)

Vフラグが立っていないときブランチ。

これでわかるように，フラグというものはブランチさせるためにあるようなものなのです。

ところで，これらのブランチ命令のアドレッシングはリラティブと言って，相対アドレスなので，少々めんどうです。くわしく説明します。

《第2表》ファミコン・PSGのレジスタ

チャンネル	アドレス	ビット								備考
		D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	
A（方形波）	$4000	デューティー比		連続／カット	ボリューム／エンベロープ	ボリューム／エンベロープの長さ				
	$4001	ON/OFF	周波数増減時間			+／−	周波数増減幅			
	$4002	周波数下位8ビット								
	$4003	音長データ					周波数上位3ビット			このレジスタをPOKEすると音がでる
B（方形波）	$4004	デューティー比		連続／カット	ボリューム／エンベロープ	ボリューム／エンベロープの長さ				
	$4005	ON/OFF	周波数増減時間			+／−	周波数増減幅			
	$4006	周波数下位8ビット								
	$4007	音長データ					周波数上位3ビット			このレジスタをPOKEすると音がでる
C（三角波）	$4008	1							1	
	$4009									
	$400A	周波数下位8ビット								
	$400B	音長データ					周波数上位3ビット			このレジスタをPOKEすると音がでる
D（ノイズ）	$400C			連続／カット	ボリューム／エンベロープ	ボリューム／エンベロープの長さ				
	$400D									
	$400E					周波数データ				
	$400F	音長データ								このレジスタをPOKEすると音がでる
A～D（スイッチ）	$4015					チャンネルD	チャンネルC	チャンネルB	チャンネルA	

たとえば8000からCフラグが立っているとき8020へブランチするプログラムがあるとすると，**第2図**のようになります。

ブランチ先のアドレスを直接指定することはできません。したがって，何バイト前かあとかを指定します。しかし，その指定は符号付き1バイトなので，−128～127までの範囲で有効です。したがって，それ以上遠くまでブランチしたいときはJMP命令を併用します。

テスト命令

ブランチ命令はBASICのIF文のようなものですね。しかし，演算をしなければフラグが立たないようでは使いずらいですね。

つまり，BASICのIF文のように使うのなら，比較する命令が必要になります。それがテスト命令です。テスト命令にはCMPとBITの二つがあります。

CMP(compare memory and accumulator)
この命令を記号表示するとA−Mになります。Aレジスタ（アキュムレータ）からメモリの値を引きますが，結果を残しません。つまり，Aレジスタの内容を変えずにすみます。各フラグはつぎのように変化します。

Zフラグ：A−Mが0ならセットされる。
Nフラグ：A−Mのビット7が1（負の数）ならセットされる。
Cフラグ：A＜Mならセットされる。

BIT(test bits in memory with accumulator)
この命令はメモリとAレジスタとでANDをとります。もちろん，Aレジスタの内容は変化しません。各フラグはつぎのように変化します。

Zフラグ：結果が0なら立つ。
Nフラグ：ビット7に対応。
Vフラグ：ビット6に対応。

つまり，メモリの値が$F0で，Aレジスタの値が$7FならBIT命令を実行すると，$F0　AND　$7F＝$70となり，Zフラグは0，Nフラグは0，Vフラグが1となります（$70は01110000(2)）。

課外授業

ファミコンのPSGについて

ベーマガに採用されているファミリーBASICのプログラムの半分ぐらいは，POKE文でPSGのレジスタに直接パラメータを書き込んで効果音をだしているようですね。このPSGは大変よくできていて，最小の手間で最大の効果を発揮します。したがって，使いかたを知らないと大損ですよ！

PSGのレジスタについて

PSGのレジスタは$4000番地から乗っていて，**第2表**のようになっています。それでは一つずつ説明していきましょう。

チャンネルAとチャンネルBはアドレスが4ちがうだけで，あとは同じです。チャンネルAから音をだすには，

```
POKE　&H4015, &H1
POKE　&H4000, &HFF,
      &HFF, &HFF, 0
```

を実行してください。BASICのPLAY文では，このようなことはできませんね。

- **デューティー比**：PLAY文のデューティー比と同じ。
- **連続／カット**：1にすると連続的に音がでて，0にすると，音長データによって音の長さが決まる。
- **ボリューム／エンベロープの長さ**：1でボリュームの長さを表し，0でエンベロープの長さを表す。PLAYのMと同じ。

$4001のD7を1にすると，周波数増減時間，周波数増減幅だけ音が変化します。D3を1にすると，音が高くなっていきます。反対にD3を0にすると音が低くなっていきます。周波数は下位8ビットと上位3ビット，合計11ビットで指定します。

チャンネルCはチャンネルAやBのように細かいことはできません。ただ，鳴らすだけです（連続的に音を鳴らすなら$4008番地に129をPOKEする）。

ノイズにはチャンネルAやBのようにエンベロープをかけられます。

$4015番地は音をだすかどうか決めるスイッチのようなものなので，音をだすチャンネルのビットを1にしてください。

だいたいこんなところです。簡単な説明ですが，ベーマガに掲載されているプログラムを研究したりしてみるのもいいでしょう。

中級編

●短期集中講座●

by Yu-You

ミュージックプログラムマスター大作戦

──キミもゲーム・ミュージック・プログラムを作ってみよう！──

みなさん，こんにちは！ ユーユーです。私がデビューして半年ということで，今回はおもいっきり気合いを入れていきますから，そのつもりで…。

あっそうそう，今回からは中級編でしたよネ!! 初級編で勉強した音楽記号や用語は理解できたかな？ いよいよ今回からはコンピュータに関するテクニックを学んでいくことにしましょう。ほらほら，前回までのぶんをマスターしてない人，はやく覚えなくちゃおちこぼれちゃうぞ!!

そこで，中級編第1回目の今回は，ＰＳＧについて学んでみようと思います。ところでみなさんは，ＰＳＧというのはどういう意味なのかわかりますか？

これは〝Programable Sound Generator（プログラマブル・サウンド・ジェネレータ）〟の頭文字を取ったものなんです。

「ＰＳＧなんてどうあがいてもFM音源にはかなわねえぞ」などと言っているキミたち！ 同時発声数の少ない〝ＹＭ－2203〟という音源にとっては，このＰＳＧをどこまで使いこなせるかによってできあがる音楽の質も変わってくるというほどのものなんですよ。

ましてや，こいつが3声使えるのみ，という悲しいＸ１やＭＳＸユーザーなら，今回の講座のもつ意味の重要さに気付いてくれるのではないかな？

と言うことで，今回は，エンベロープのかけかたとエコーについて学んでみようと思います。

Lesson 1 PSGの特徴

ＰＳＧの特徴を一言で言うならば，「時間的音量，音色の変化（エンベロープの変化）がない」ということだと思います。つまり，一つの音を出力させたとき，音を止めないかぎり１時間でも２時間でも一定の音量，音色をたもちつづけるのです（リスト1-1）。

では，これを応用すると，どのようなことができるのでしょう。リスト１－２を見てください。これは，Ｏ４のラの音を５回連続で鳴らしているんだけれど，音のとぎれなどは，ほとんど感じられないと思います。今回，これから学ぶ〝エンベロープ〟と〝エコー〟とは，この特徴をうまく利用したものなんですよ。

♪　♪

《リスト１－１》一定の音量，音色をたもちつづけるサンプル・リスト

```
100 '
110 '      LIST 1
120 '
130 PLAY"o4t132v15a1.
```

《リスト１－２》リスト１－１の応用，ラの音を５回連続で鳴らすサンプル・リスト

```
10 '
20 '    list 1-2
30 '
40 PLAY"t132v15l8o4aaaaa
```

Lesson 2 ソフト・エンベロープ

ＶＧＭを極めようとするみなさんなら知っていると思いますが，ＰＳＧには最初からエンベロープがかけられるようになっています。〝Ｓ９Ｍ10000〟などというのがそれです（リスト２）。

しかし，これには非常にやっかいな欠点が一つあります。それは，どこか一つのチャンネルに対してしか，かけられないということなのです。そして，それを無視して音楽を作ろうものならひさんな結果となってしまうことです（リスト３）。

結局のところ，どこか１チャンネルのみに，最初からついている〝ハード・エンベロープ〟を使い，残り２チャンネルは，これから話す〝ソフト・エンベロープ〟でまかなうしかないという結論に達します。

では，ソフト・エンベロープのかけかたを説明するとしましょう。

《リスト２》エンベロープをかけてみたサンプル・リスト

```
100 '
110 '     LIST 2
120 '
130 PLAY"o4t132s9m10000a1.
```

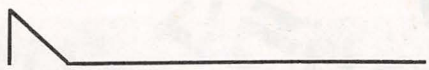
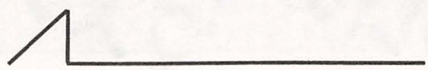
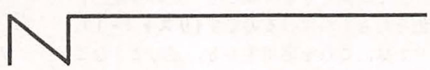
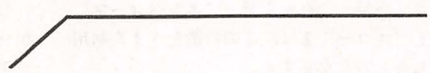
《リスト３》二つのチャンネルにエンベロープをかけたサンプル・リスト

```
100 '
110 '     LIST 3
120 '
130 PLAY"o4t132s9m10000a1.","o5t132s9m1000a8a8a8a8a8a8
```

《リスト４》音量を少しずつ変化させたＰＳＧを連続的に鳴らすサンプル・リスト

```
100 '
110 '     LIST 4
120 '
130 PLAY"t132l16o4v15av14av13av12av11av10av9av8av7av6av5av4av3av2av1av0a
```

《第1表》MMLコマンドによるエンベロープの形

MMLコマンドSの値	エンベロープ・パターン	ソフト・エンベロープでの音量の変化
0, 1, 2, 3, 9		少しずつ下げる
4, 5, 6, 7, 15		少しずつ上げる
8		S0をくり返す
10		S0とS4を交互にくり返す
11		S0のあとボリュームを最大にして鳴らしつづける
12		S4をくり返す
13		S4のあとボリュームを最大にして鳴らしつづける
14		S4とS0を交互にくり返す

ソフト・エンベロープのポイントは，音量を少しずつ変化させたＰＳＧを連続的に鳴らすことにあります。つまり，〝Ｓ９Ｍ5000〟をソフト・エンベロープで実現させるには，〝Ｖ15ＡＶ14Ａ……Ｖ１Ａ〟とやると良いわけです（リスト４）。

こいつは，ハード・エンベロープ（Ｓ９…）とちがい，自分の好きな形のエンベロープをかけることができます。その気になれば，ＬＦＯだってかけられるのです。

つぎに，エンベロープの形についてです

《リストＡ》解答リスト

```
100 '
110 '     ｺﾀｴ
120 '
130 B$="o2v15cv14cv13cv11co3v15cv14cv13cv11c
140 C$=B$+B$+B$+B$
150 B$="o2v15e-v14e-v13e-v11e-o3v15e-v14e-v13e-v11e-
160 D$=B$+B$+B$+B$
170 PLAY"t132o4s9m10000g4g8.o5c16f8e4c8","t132132"+C$
180 PLAY"g8.o4b-16b-2.",D$
```



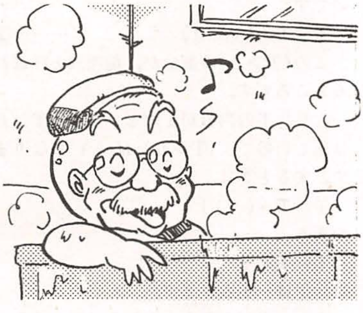
《楽譜１》実戦問題の楽譜

《リスト5》エコーのかけかたその1のサンプル・リスト

```
100 '
110 '    LIST 5
120 '
130 PLAY"t132o4v15a2","t132o4v10r8 a2
```

《リスト6》エコーのかけかたその2のサンプル・リスト

```
100 '
110 '    LIST 6
120 '
130 PLAY"t132o4v15a2l16v10av9av8av7av6av5av4av3av2av1av0a
```



が，こちらのほうは表にまとめてみました。参考になれば…と思います(**第1表**)。

★実戦編

問題：楽譜1にエンベロープをかけてプログラムを作ってください。

解答：リストAを見てください。

Lesson 3　エコー

エコーとは，どのようなものなのか，たいていのみなさんは知っていると思います。えっ，知らない？ ほら，ふろ場などで歌を歌うと，自分の歌声といっしょに，壁などに反射してはね返ってきた音も聞こえるでしょう。あの効果こそがエコーそのものなのです。最近のゲーム・ミュージックでは，「ドラクエII」のオープニング・ファンファーレなんかが有名ですネ!! では，そのエコー，どのようにしてかけたら良いのでしょう。

それには2とおりの方法があります。まずは，それぞれの方法を簡単に説明してみましょう。

①一つの音に対し，音量をさげたもう一つの音を時間をずらして重ね合わせる(リスト5)。

この方法は，とても簡単にでき，得られる効果も大きいのですが，一つの音を発するのに2チャンネルもの音を必要とするので，PSG3声オンリーの機種にはぜいたくです。たいていは，FM音源機種で使われる方法です。

②一つの音を鳴らしたあと，極端に音量をさげてエンベロープをかけた音を発声させる(リスト6)。

この方法だと1チャンネルのみでできます。ですので，こちらのほうは，X1，MSXなどといったPSG機種にむいていると思います。

まあ，それぞれ長所と短所の両方を持ち合わせていますので，うまく使いわけてください。

《リスト7》タイの穴うめ
サンプル・リスト

```
100 '
110 '      sample 1
120 '
130 PLAY"t132v15l8o5a2a8
```



《楽譜2》タイ

Lesson 4　タイの穴うめ

初級編で，タイのことをやったとき，たりないぶんを休符でうめると教えました。しかし，今回の方法は，休符を使わずに穴うめする方法です。では，実際にやってみましょう。

リスト7を入力してみてください。これは，**楽譜2**をプログラム化させたものです。…もうわかったでしょう。つまり，今回のLesson 1で教えたことをそのまま実行すると良いわけです。つまり，休符の変わりに同じ音をもう1回発声させるという方法です。

最後に

いかがでした？ 今回の講義はなかなかためになったと思います。次回は，ドラムの作りかたについてまとめる予定です。

それじゃネ!!

FM音源110番

秘 先月号で石栗氏が質問していた，80SRのWAVEとPOKEの番地がわかりましたのでレポートします。

①POKE&HE21A…&HECB1

②WAVEの&HE1D0を&HE779に，&HE1E6を&HE78Fにする。

このようにすると，88SRの曲を簡単に移植できるはずです。

P.S.

僕は変数が2ケタまでであることを知らなかった(石栗君どうもありがとう)。

〔東京都・池田紀晃14才〕

Yu-You：う～んじつにすばらしい(何がすばらしいのか良くわからない)!! 何はともかく，池田君，どうもありがとう。これで80SRユーザーの方もすんなり移植できることでしょう。

さっそくですが，君にはVGMテープをプレゼントすることにしよう。

この際ついでだから，他のFM音源機種，FM77AV，MZ－2500についてもわかる人がいたらレポートしてほしいと思います。上の2機種についてわかる人がいたら，ぜひともこのコーナーまで!!

Q 僕は88SRのユーザーです。ベーマガ6月号でワンダーモモのプログラムに使用されていた音色切り変えの方法，僕も使いたいと思ったのですが，やりかたがわからない……。Yu-You先生助けて!!

〔岩手県・戸田博之15才〕

A あれは秘技中の秘技とよばれるほどむずかしい，FM音源の奥技ともよばれるものなんだ。書くと長くなってしまうので，簡単に説明だけしておきます。

君はFM音源のレジスタ・マップを持っているかな？(もし持っていないなら，今すぐ本屋に行って，ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集IIを買おう)。

そのレジスタ・マップを見るとわかるんだけれど，FM音源のパラメータは，すべてそのレジスタをとおしてYM－2203に送られるんだ。つまり，BASICで通常設定される10×5の音色データを"Y"コマンドなどで直接レジスタに指定してやるといいんだ。わかる？

```
IT SPRITE 0,(MX*16+8,MY*16+7):FOR A=&HD000  IF I=1 THEN IF ABS(X)<=ABS(Y) THE
Y=0 TO 10 STEP 2:FOR X=1 TO 13 STEP 2:PO X=AX(I)+SGN(X):Y=AY(I)+SGN(Y):IF
=1 TO (X*16+8,Y*16+8),,TPSET:NEXT:NEXT  A=PEEK(FNA(X,Y)):IF A=0 OR A=2 TH
```

キミのプログラミング・テクニックを公開しよう

── 論理式を使ってみよう！の巻 ──

```
DIM AX(2),AY(2),C1(67),C2(67),C3(67),C4(67),M1$(7):A=RND(-TIME):GOSUB 750MX=
DEF FNA(X,Y)=&HD000+X+Y*&HF:ON INTERVAL=120 GOSUB 390:HS=240:MY=0:MF=3+RC
GOSUB 590:SC=0:RO=1:MT=2:AR=40-RO¥2:BF=0:BG=8-(12-RO¥2)*(RO<24):MU=0:T
```

猫野目洋子

みなさん，元気にパソコってますか？　私，猫野目洋子と申します。プログラム・テクニックとして，「論理式」を紹介したいと思います。

ベーマガ読者のみなさんなら，論理式という言葉は聞いたことがあるでしょう。Dr. Dが，よく論理式を使うように言ってますね。論理式を使うと，スピードが速くなるのです。でも，むずかしいものではありません。それでは，スタート！

《リスト1》ＩＦ文を使った♣を
移動させるプログラム・リスト

```
100 '
110 'LIST 1
120 '
130 CLS:X=20:Y=15
140 '
150 'MOVE
160 '
170 LOCATE X,Y:PRINT " "
180    ST=STICK(0)
190    IF ST=4 THEN X=X-1
200    IF ST=6 THEN X=X+1
210    IF ST=8 THEN Y=Y-1
220    IF ST=2 THEN Y=Y+1
230 LOCATE X,Y:PRINT "♣"
240 FOR I=1 TO 100:NEXT
250 GOTO 170
```

論理式とは

まず，論理式とは何かを説明します。

「かっこの中の条件式が正しければ－1，正しくなければ0」

ただ，これだけです。よくわからないって？　それでは，実例をあげてみましょう。

変数Ｔの内容が，０より大きかったら，Ｔを－１する，というプログラムは，どう書けるでしょうか。ＩＦ文を使えば，こうなりますね。

　ＩＦ　Ｔ＞０　ＴＨＥＮ　Ｔ＝Ｔ－１　………①

これを論理式を使って表すと，こうなるのです。

　Ｔ＝Ｔ＋(Ｔ＞０)　………②

この(Ｔ＞０)の部分が，論理式と呼ばれるところです。

もし，Ｔの内容が１だとすると，Ｔ＞０は正しいので，(Ｔ＞０）は－１となります。すると②は，

　Ｔ＝Ｔ＋(－１)

つまり，

　Ｔ＝Ｔ－１

で，Ｔは－１されます。

もし，Ｔが０なら，Ｔ＞０は正しくないので，(Ｔ＞０）は０。だから，

　Ｔ＝Ｔ＋０

で，Ｔは変わりません(第１図)。

どうですか。①と②が同じことを表しているのだと，わかってもらえたと思います。

《リスト2》論理式を使った♣を
移動させるプログラム・リスト

```
100 '
110 'LIST 2
120 '
130 CLS:X=20:Y=15
140 '
150 'MOVE
160 '
170 LOCATE X,Y:PRINT " "
180    ST=STICK(0)
190       X=X+(ST=4)-(ST=6)
200       Y=Y+(ST=8)-(ST=2)
210 LOCATE X,Y:PRINT "♣"
220 FOR I=0 TO 100:NEXT
230 GOTO 170
```

キャラクタの移動

テンキーの[8][2][4][6]で，♠を上下左右に動かすプログラムは，ＩＦ文を使って普通に書くと，**リスト１**のようになります。ＩＦ文が四つもあって，いかにも遅そうなプログラムですね。

T=T+(T>0)

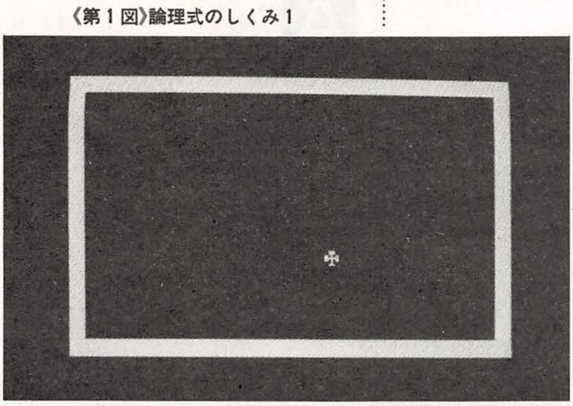
T>0なら　**−1** ⟶ T=T+(−1)
T≦0なら　**0** ⟶ T=T+(0)

《第１図》論理式のしくみ１

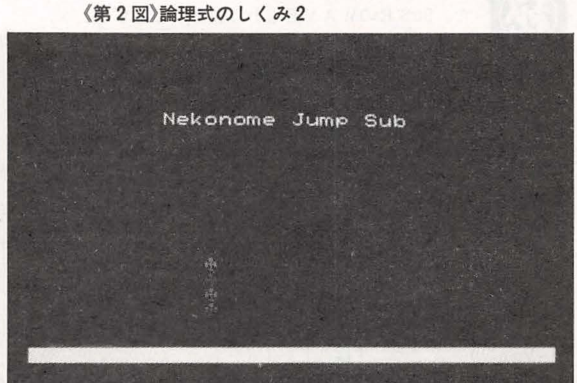
X=X+(ST=4)−(ST=6)

ST=4なら	−1	0	⟶	X=X+(−1)−(0)
ST=6なら	0	−1	⟶	X=X+(0)−(−1)
どちらでもなければ	0	0	⟶	X=X+(0)−(0)

《第２図》論理式のしくみ２



《写真１》リスト３の実行画面



《写真２》リスト４の実行画面

これを論理式で書くと，**リスト2**のようになります。4行もあったＩＦ文が，2行の論理式になってしまいましたね。どうしてこうなるのでしょうか。190行を例に見てみましょう。

Ｘ＝Ｘ＋(ＳＴ＝4)－(ＳＴ＝6)
………③

たとえば，[4]が押されたとすると，ＳＴは4になります。すると，(ＳＴ＝4)は－1になり，(ＳＴ＝6)は正しくないので0になりますね。だから③は，

Ｘ＝Ｘ＋(－1)－(0)

つまり，

Ｘ＝Ｘ－1

[6]が押されたとすると，ＳＴは6になり，(ＳＴ＝4)は0，(ＳＴ＝6)は－1になるので，

Ｘ＝Ｘ＋(0)－(－1)

つまり，

Ｘ＝Ｘ＋1

となるわけです(**第2図**)。

リスト3は，**リスト2**に移動範囲をつけたものです。**第1図**や**第2図**のように紙に書いたりして，動作を確かめてみてください。きっと，力がつきますよ。

発展

リスト4は，♣を[4][6]で左右に動かし，スペース・キーでジャンプさせるプログラムです。ここで変数ＪＵは，ジャンプの状態を示すもので，その値は，**第3図**のように変化します。

250行と260行の“ＡＮＤ”は，“～で，しかも”という意味で，たとえば250行の（Ｓ＄＝“　”ＡＮＤ　ＪＵ＝0）は，Ｓ＄＝“　”でしかもＪＵ＝0のとき－1となり，どちらか一方でも正しくないときは0になります。

この例ぐらいになると，少しむずかしいかもしれませんが，がんばって確かめてみてください。参考として，250行と同じことを，ＩＦでやるプログラムを載せておきます(**リスト5**)。同様に，240行や260行を，ＩＦ文に変えてみるのも，勉強になると思います。

最後に

いかがでしたか？みなさんも，この論理式を投稿プログラムに使ってみましょう。

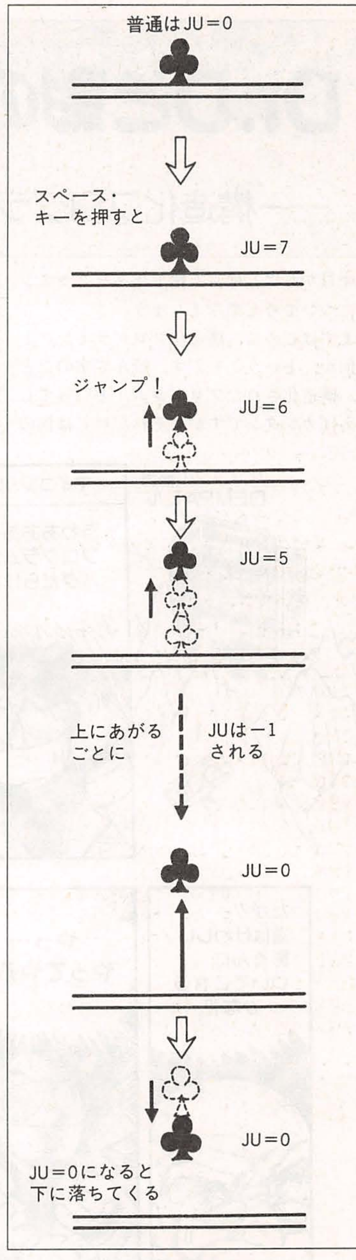
なお，リストはＸ1(ＣＺ－8ＣＢ01／8ＦＢ01.Ｖ1.0)用ですが，考えかたはどの機種を持っている人でも同じです。がんばってください。

《リスト3》リスト2に移動範囲を付けたプログラム・リスト

```
100 '
110 'LIST 3
120 '
130 CLS:X=20:Y=15
140 LINE(5,5)-(30,20),"■",B
150 '
160 'MOVE
170 '
180 LOCATE X,Y:PRINT " "
190   ST=STICK(0)
200     X=X-(ST=4)*(X>6)+(ST=6)*(X<29)
210     Y=Y-(ST=8)*(Y>6)+(ST=2)*(Y<19)
220 LOCATE X,Y:PRINT "♣"
230 FOR I=0 TO 100:NEXT
240 GOTO 180
```

《リスト4》論理式で♣をジャンプさせるプログラム・リスト

```
100 '
110 'LIST 4
120 '
130 CLS:X=20:Y=19:JU=0:TEMPO 200
140 FOR I=0 TO 7:READ P$(I):NEXT
150 DATA R0,O5C0,D,E,F,G,D,C
160 LINE(0,21)-(40,21),"■"
170 LOCATE 10,5:PRINT "NeKonome Jump Sub"
180 '
190 'JUMP AND MOVE!
200 '
210 LOCATE X,Y:PRINT " "
220  ST=STICK(0)
230  S$=SCRN$(X,Y+1,1)
240    X=X-(ST=4)*(X>1)+(ST=6)*(X<39)
250    Y=Y+(JU>0)-(S$=" " AND JU=0)
260 JU=JU+(JU>0)-7*(STRIG(0) AND JU=0 AND S$="■")
270 LOCATE X,Y:PRINT "♣":PLAY P$(JU)
280 GOTO 210
290 '
300 '1987 Nekonome yohko
```



《第3図》リスト4における変数ＪＵの変化

《リスト5》リスト4の250行のＩＦ文を使ったリスト

```
250 IF JU>0 THEN Y=Y-1
251 IF S$=" " AND JU=0 THEN Y=Y+1
```

■キミも原稿を書いてみないか？

■本コーナーは読者のみなさんに解放しています。我こそは，と思うかたは今月号の記事を参考に，ぜひ投稿してください。なお，原稿とソフト（カセットまたはフロッピーにセーブしたもの）をお送りいただければ，写真やリストは不要です。

原稿の送り先は〒141 東京都品川区東五反田1－11－15電波新聞社マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「キミのプログラミング・テクニックを公開しよう」の係です。

基本的なことは，ふつうのプログラムの投稿と同じようにしてください。

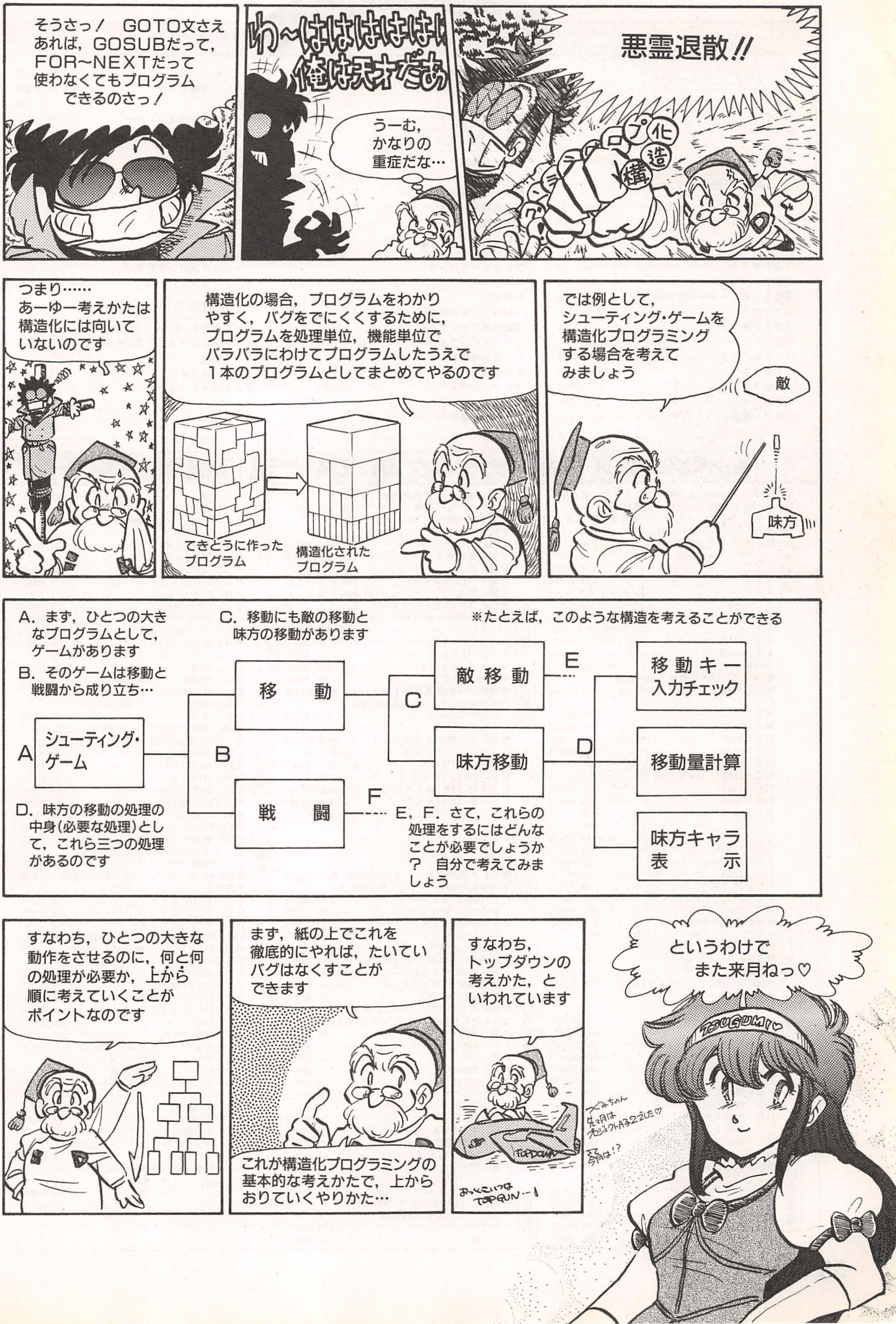
(編集部)

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー㉒

――構造化プログラミングとは何か？　by くりひろし

★今月からはしばらく構造化プログラミングについて考えてみましょう。
★まずはじめに，構造化プログラミングとは何か，ということです。読んで字のごとし，構造化されたプログラム，といってしまえばカンタンですが，それだけでは何のことやらさっぱりですね。
★構造化プログラミングの最大の利点は，バグがでにくく，もしでた場合でもすぐに修正ができる――つまり，どこでバグがでているのかがわかりやすい，ということです。とうぜん，処理を変更するときなどもカンタンにできますね。
★本来，BASICでは構造化プログラミングはできないと言われていますが，その考えかたにしたがってプログラムを作ることはできるのです。と，いうわけで来月はBASICで構造化にチャレンジしてみましょう。





そうさっ！　GOTO文さえあれば，GOSUBだって，FOR～NEXTだって使わなくてもプログラムできるのさっ！
わ～はははははは
俺は天才だああ
うーむ，かなりの重症だな…
悪霊退散!!
構造化プログラミング
つまり……あーゆー考えかたは構造化には向いていないのです
構造化の場合，プログラムをわかりやすく，バグをでにくくするために，プログラムを処理単位，機能単位でバラバラにわけてプログラムしたうえで１本のプログラムとしてまとめてやるのです
てきとうに作ったプログラム
構造化されたプログラム
では例として，シューティング・ゲームを構造化プログラミングする場合を考えてみましょう
敵
味方
A．まず，ひとつの大きなプログラムとして，ゲームがあります
B．そのゲームは移動と戦闘から成り立ち…
C．移動にも敵の移動と味方の移動があります
※たとえば，このような構造を考えることができる
A　シューティング・ゲーム
B
移　動
戦　闘
C
敵移動
味方移動
E
F
D
移動キー入力チェック
移動量計算
味方キャラ表示
D．味方の移動の処理の中身（必要な処理）として，これら三つの処理があるのです
E，F．さて，これらの処理をするにはどんなことが必要でしょうか？　自分で考えてみましょう
すなわち，ひとつの大きな動作をさせるのに，何と何の処理が必要か，上から順に考えていくことがポイントなのです
まず，紙の上でこれを徹底的にやれば，たいていバグはなくすことができます
これが構造化プログラミングの基本的な考えかたで，上からおりていくやりかた…
すなわち，トップダウンの考えかた，といわれています
TOPDOWN
おっとこいつはTOPGUN…！
というわけでまた来月ねっ♡
TSUGUMI♡
つぐみちゃん先々月はプロジェクトA子2でした♡
今月は!?

広告さくいん

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

IBM

〒106 東京都港区六本木3－2－12　日本IBM㈱宣伝JX係「マイコンBASIC」係

- JXシリーズ……166,000円(JX1)

シャープ

〒545 大阪市阿部野区長池町22－22 シャープ㈱電子機器システム機器営業部 「マイコンBASIC」係

- X1 Cs……119,800円
- X1 Ck……139,800円
- X1 D……198,000円
- X1 F……89,800円(モデル10)
- X1 turbo……248,000円(モデル20)
- X1 turboII……178,000円
- X1 G……118,000円(モデル30)
- X1 turboIII……168,000円
- X1 turboZ……218,000円
- X68000……369,000円

〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 シャープ㈱国内情報システム営業本部「マイコンBASIC」係

- MZ－1500……89,000円
- MZ－2200……128,000円
- MZ－2500……198,000円(モデル30)
- MZ－5521……388,000円
- MZ－6541A……650,000円
- MZ－2861……328,000円
- PC－1246……12,800円
- PC－1247……16,800円
- PC－1261……39,800円
- PC－1402……34,800円
- PC－1431……19,800円
- PC－1440……17,800円
- PC－1450……26,800円
- PC－1350……36,800円
- PC－2500S……85,000円
- PC－1501……64,800円
- PC－5000……350,000円

ソード

〒104 東京都中央区八重洲2－7－12　京橋K－1ビルソード㈱「マイコンBASIC」係

- M5……49,800円
- M5 Pro……39,800円
- M5 Jr……29,800円

日本電気

〒108 東京都港区三田3－14－10　日本電気NECパソコンインフォメーションセンター「マイコンBASIC」係

- PC－6001mkIISR……89,800円
- PC－6601SR……155,000円
- PC－8001mkIISR……108,000円
- PC－8801FHmodel30……168,000円
- PC－8801MH……208,000円
- PC－88VA……298,000円
- PC－9801LTmodel1……238,000円
- PC－9801UV21……318,000円
- PC－9801VM21……390,000円
- PC－9801VX2……433,000円
- PC－9801VX4……693,000円

(主なもの)

日立家電

〒105 東京都港区西新橋2－35－6 (第三松井ビル)日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係

- ベーシックマスターレベル3MK5……118,000円
- MB－H1/E(MSX)……62,800円
- MB－H2(MSX)……79,800円
- MB－H3(MSX2)……99,800円
- MB－S1……128,000円

富士通

〒100 東京都千代田区丸の内1－6－1(丸の内センタービル)富士通㈱パソコン販売推進統轄部パソコン販売推進部「マイコンBASIC」係

- FM－7……126,000円
- FM－11……298,000円(AD2)
- FM－NEW7……99,800円
- FM－77……198,000円
- FM－77L2/L4……193,000円(L2)
- FM－77AV……128,000円(AV－1)

キヤノン販売

〒108 東京都港区三田3－11－28　キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係

- APPLEIIe……378,000円
- V－8(MSX)……39,800円
- V－10(MSX)……54,800円
- V－30F(MSX2)……138,000円
- V－25(MSX2)……69,800円

東芝

〒105 東京都港区芝浦1－1－1　㈱東芝OA機器事業部「マイコンBASIC」係

- パソピア7……119,800円
- パソピアミニ……54,800円

〒105 東京都港区芝浦1－1－1　㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係

- HX－10D(MSX)……65,800円(64K)
- HX－20/21/22(MSX)……79,800円(21)
- HX－23/23F(MSX2)……99,800円(23)
- HX－30/32(MSX)……43,800円(30)
- HX－33/34(MSX2)……99,800円(33)

松下

〒571 大阪府門真市大字門真1006　松下電器産業㈱情報機器部「マイコンBASIC」係

- CF－2000(MSX)……54,800円
- CF－2700(MSX)……59,800円
- CF－3000(MSX)……79,800円
- CF－3300(MSX)……148,000円
- FS-4000(MSXワープロ・パソコン)……106,000円
- FS-4500(MSX2ワープロ・パソコン)……108,000円
- FS－5500(MSX2)……188,000円(F1)
- FS－4600F(MSX2)……138,000円
- FS－A1(MSX2)……29,800円

カシオ

〒160 東京都新宿区西新宿2-6 (新宿住友ビル)カシオ計算機㈱営業本部「マイコンBASIC」係

- PB－110……11,000円
- PB－410……15,800円
- PB－550……24,800円
- PB－700……34,800円
- FX－720P……16,800円
- FX－750P……24,800円
- FX－780P……22,800円
- FX－820P……29,800円
- PV－7(MSX)……29,800円
- PV－16(MSX)……29,800円
- PB－800……7,900円
- PB－770……39,800円
- MX－10(MSX)……19,800円
- MX－101(MSX)……19,800円

EPSON

〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン㈱宣伝部「マイコンBASIC」係

- HC－20……138,000円
- HC－40……128,000円
- HC－88……298,000円

SONY

〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱　国内営業本部「マイコンBASIC」係

- SMC－777C……168,000円
- HB－10(MSX)……34,800円
- HB－75(MSX)……69,800円
- HB－101(MSX)……46,800円
- HB－201(MSX)……59,800円
- HB－70/FD(MSX)……148,000円(FD)
- HB－F500(MSX2)……128,000円
- HB－F900(MSX2)……148,000円
- HB－F1(MSX2)……32,800円

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1－2－12　㈱セガエンタープライセス「マイコンBASIC」係

- SC－3000……29,800円
- SC－3000H……33,800円

バンダイ

〒111 東京都台東区駒形2-5-4　㈱バンダイH.E.D事業部「マイコンBASIC」係

- RX－78……59,800円

三洋電機

〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱情報システム事業本部業務部「マイコンBASIC」係

- WAVY3(MSX)……46,800円
- WAVY10(MSX)……74,800円
- WAVY11(MSX)……99,800円
- WAVY25FD(MSX2)……135,000円
- WAVY25F(MSX2)……118,000円
- WAVY2(MSX)……39,800円
- WAVY77(MSX2)……138,000円

三菱電気

〒100 東京都千代田区丸の内2-3-3　三菱電機パソコン部「マイコンBASIC」係

- ML－8000(MSX)……58,900円

〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800　三菱電機群馬製作所「マイコンBASIC」係

- ML－F110(MSX)……54,800円
- ML－F120(MSX)……64,800円
- ML－F120D(MSX)……74,800円
- ML－G10/30(MSX2)……168,000円(30モデル1)

ヤマハ

〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号　日本楽器製造㈱AY－XI係「マイコンBASIC」係

- YIS303(MSX)……49,800円
- YIS503II(MSX)……59,800円
- YIS604/128(MSX2)……99,800円
- SX－100(MSX)……36,800円
- CX11(MSX)……54,800円
- CX7M/128(MSX2)……128,000円

ビクター

〒100 東京都千代田区霞が関3-2-4 (霞山ビル) 日本ビクター㈱インフォメーションセンターPCM「マイコンBASIC」係

- HC－5(MSX)……59,800円
- HC－6(MSX)……64,800円
- HC－7(MSX)……84,800円
- HC－80(MSX2)……84,800円

パイオニア

〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号 パイオニアカタログセンター「マイコンBASIC」係

- PX－7(MSX)……89,800円

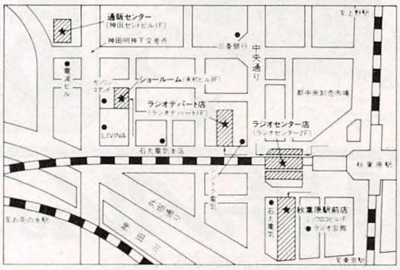
任天堂

〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂㈱「マイコンBASIC」係

- ファミリーベーシック……14,800円
- ファミリーコンピュータ(本体)　14,800円

創立以来40有余年 信頼の東映無線

安さ・サービス・丁寧……………………………………秋葉原の東映無線



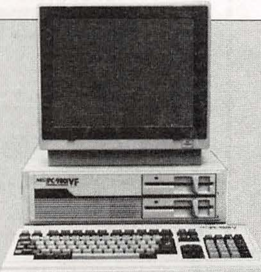
"ボーナスセール"全店舗において実施中

通信販売・クレジット

TEL:03-256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店 (当)9008599 東映無線(株) 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F



PC-9801U2
¥298,000
超特価
¥128,000

PC-9801UV21
¥318,000

注番B7-01
PC-9801VM21
+TX-14SH3(14″カラーディスプレイ)
+カラーケーブル
+ディスケット(5″2HD)10枚
¥545,800➡**34%OFF** ¥359,800

注番B7-02
PC-9801VM21
+CMT-146L(14″カラーディスプレイ)
+PC-PR406(カラー熱転写漢字プリンター)
+ディスケット(5″2HD)10枚
¥595,600➡**32%OFF** ¥406,800

注番B7-03
PC-9801VX0
+CMT-146L(14″カラーディスプレイ)
+FD-1155D(増設FDD、ケーブル付)×2台
+ディスケット(5″2HD)10枚
¥540,800➡**30%OFF** ¥383,800

注番B7-04
PC-9801V×2
+CMT-146L(14″カラーディスプレイ)
+PC-PR406(カラー熱転写漢字プリンター)
+ディスケット(5″2HD)10枚
¥638,600➡**32%OFF** ¥439,800



注番B7-08
FM77AV20-2
+FMTV-152(15″パソコンTV)
+ディスケット(3.5″2DD)10枚
¥273,800➡**44%OFF** ¥153,800

注番B7-09
FM16βSD
+MB27110(JISキーボード)
+TX-14SH3(14″カラーディスプレイ)
+ディスケット(5″2HD)10枚
¥504,000➡**69%OFF** ¥156,800



PC-8001mkIISR
¥108,000
超特価
¥19,800

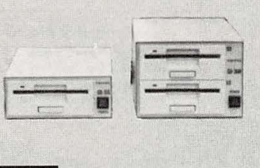
注番B7-05
PC-8801FH/30
+FTC-12GTS-A(12″カラーディスプレイ)
+ディスケット(5″2D)10枚
¥261,000➡**30%OFF** ¥184,800

注番B7-06
PC-8801MH
+CMT-146L(14″カラーディスプレイ)
+PC-PR406(カラー熱転写漢字プリンター)
+ディスケット(5″2HD)10枚
¥413,600➡**38%OFF** ¥256,800

注番B7-07
PC-88VA
+CMT-146L(14″カラーディスプレイ)
+PC-PR406(カラー熱転写漢字プリンター)
+ディスケット(5″2HD)10枚
¥503,600➡**35%OFF** ¥328,800



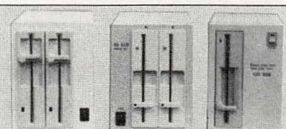
注番B7-10
PC-PR406(NECカラー熱転写漢字プリンター)
¥99,800➡**62%OFF** ¥37,800



注番B7-11
GD-35S(3.5″シングルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)
ボーナス特価 ¥39,800

注番B7-12
GD-352MF(3.5″デュアルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)
ボーナス特価 ¥69,000

※2HD用I/F ¥19,800

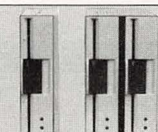


注番B7-13
GD-50S(5″シングルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)
ボーナス特価 ¥49,800

注番B7-14
GD-55M(5″デュアルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)
ボーナス特価 ¥89,000

注番B7-15
5″デュアルFDD(2HD用、NECドライブ使用、PC用)
ボーナス特価 ¥85,000

※2HD用I/F ¥19,800



注番B7-16
8″シングルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8″2D)10枚
ボーナス特価 ¥49,800

注番B7-17
8″デュアルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8″2D)10枚
ボーナス特価 ¥89,800

※2HD用I/F ¥19,800

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ FD-55B(増設FDD、白ベゼル、PC-8801mkII用)……¥60,000➡**59%OFF** ¥25,000
Ⓑ FD-1155C(増設FDD、白ベゼル、PC-9801VM0用)……¥80,000➡**69%OFF** ¥25,000
Ⓒ FD-1155D(増設FDD、白ベゼル、PC-9801VX0/XL用)……¥60,000➡**54%OFF** ¥28,000
Ⓓ HS-1120A(20MBハードディスク、PC用)+I/F……¥139,800
Ⓔ AR-2415(15″ドットインパクト・漢字プリンター、PC用)+プリンターケーブル……¥151,500➡**25%OFF** ¥114,800
Ⓕ PC-8001mkII-01(漢字ROM、PC-8001mkII/8801用)……¥32,000➡**54%OFF** ¥15,000
Ⓖ OASYS Lite K20(ワープロ)+ACアダプター……¥84,000➡**65%OFF** ¥29,800
Ⓗ KANAX1200(スロット内蔵型モデム、300・1200bps全二重、RS-232Cケーブル付、PC-9801用)……¥29,800➡**20%OFF** ¥23,800
Ⓘ MD-1200A(モデム、300・1200bps全二重、PC-9801用)+RS-232Cケーブル……¥38,800➡**20%OFF** ¥31,000
Ⓙ HOP-10(マウス、PC-9801シリーズ用)……¥9,800➡**19%OFF** ¥8,000
Ⓚ HP-11C(ポケットサイズ・コンピュータ)……¥12,000
Ⓛ HP-12C(ポケットサイズ・コンピュータ、金融計算から統計計算まで)……¥21,000
Ⓜ HP-15C(ポケットサイズ・コンピュータ、最上位機)……¥21,000
Ⓝ HP-16C(ポケットサイズ・コンピュータ・アナライザ)……¥25,000

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

東映無線株式会社

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内

■マイコン・計測器・アンテナ
- ラジオセンター店/TEL03-253-0987・03-251-2763
- ラジオデパート店/TEL03-251-1014(代)
- ショールーム/TEL03-253-9896(代)

■オーディオ・ビデオ・CD・LD
- 秋葉原駅前店/TEL03-253-5741(代)

シスペック全店

パソコン・ワープロ・ネットワーク

頭に一撃!!
Shockin' price Feever

夏のBiGボーナスフェア

シスペック特価は店頭、又は電話にてお問合わせ下さい。

富士通 FM77AV 20 40

自由な感性を志向する人びとへ―
マルチ・クリエイティブ・パソコン。



AV20お買得セット〈50セット限定〉

注番 B07-7701	50%OFF
FM77AV20-2	¥168,000
14″カラーモニタ(21ピンアナログ対応)	¥67,800

セット合計定価 ¥235,800
特価 ¥117,900
クレジット例 ¥5,500×24回

モニターをFMTV-152に変更の場合は¥40,000加算になります。

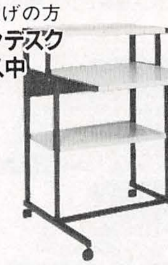
AV40スペシャルセット

注番 B07-7702	30%OFF
FM77AV-40	¥228,000
FMTV-154	¥138,000
スタープリンタ TR-24CLF	¥69,800

セット合計定価 ¥435,800
特価 ¥305,000
クレジット例 ¥14,240×24回

サマープレゼント!!

只今、AV20、AV40をセットでお買い上げの方
パソコンデスクサービス中



好評につき、まだまだやめられません!!

FM-7・77シリーズ用オリジナルボード

- 漢字ROMボード(MB22405相当品) お買得¥8,800(送料サービス)
- RS-232Cボード(シスペックヒット商品) 特価¥12,800
- 拡張マザーボード 特価¥6,800
- パラレルI/Oカード(ADA7018) 特価¥12,800
- 構内モデムカード(全二重300bps) ※これ1枚でOK、RS-232Cボード不要 特価¥19,800
- リアルタイムクロックボード(ADA7020) 特価¥9,800
- RAM、ROMボード(RAMディスクソフト付) 512実装(ADA7021) 特価¥19,800
- AV20/40用ビデオデジタイズボード(FM77-412相当品) ご奉仕特価¥9,800

NEC パーソナルコンピュータ PC-8801FH

PC-8801FH/30入門セット

注番 B07-8801	35%OFF
PC-8801FH/30	¥168,000
14″カラーモニタ	¥89,800
ディスケット10枚サービス	

セット合計定価 ¥257,800
特価 ¥167,000
クレジット例 ¥7,800×24回

モニターをPC-KD854に変更の場合は¥30,000加算になります。

PC-8801FH/30標準セット

注番 B07-8802	30%OFF
PC-8801FH/30	¥168,000
PC-KD854	¥89,800
スタープリンタ TR-24CL	¥69,800
プリンタケーブル、用紙サービス	

セット合計定価 ¥327,600
特価 ¥229,000
クレジット例 ¥7,500×36回

PC-8801FH/30充実セット

注番 B07-8803	28%OFF
PC-8801FH/30	¥168,000
PC-KD862	¥99,800
PC-8801-17(ビデオアートボード)	¥49,800
エプソン プリンタVP-85K	¥118,000
スーパー春望IIクリエイティブ(ワープロソフト)	¥34,800

※プリンタにはPCカートリッジ、ケーブル、用紙が付いています。

セット合計定価 ¥470,400
特価 ¥338,000
クレジット例 ¥11,100×36回

NEC PC-88VA

定価 ¥298,000
PC-8800シリーズとの互換性を豊かに保ちながら、すべての機能が進化した。16ビットへと大きく飛翔したニューフェイス。



NEW

新発売キャンペーン
PC-88VAをセットでお買い上げの方 パソコンラック進呈中!!

PC-88VAおすすめセット

注番 B07-8806	30%OFF
PC-88VA	¥298,000
PC-KD862	¥99,800
ブラザー プリンタM-1724P	¥148,000
Shogun(ワープロソフト)	¥34,800

セット合計定価 ¥580,600
特価 ¥406,000
クレジット例 ¥13,300×36回

PC-88VA TVも見られる標準セット

注番 B07-8807	
PC-88VA	¥298,000
PC-TV352	¥115,000
PC-PR101TL	¥79,800

セット合計定価 ¥492,800
シスペック特価
クレジット例 ¥11,300×36回

SHARP X1 turbo III



ワープロも使える特選セット

注番 B07-8701	26%OFF
CZ-870C	¥168,000
CZ-870D	¥109,800
ブラザープリンタ M-1024II	¥99,800

ワープロソフト(スーパー春望)、プリンタ第2水準ROM、プリンタケーブル、用紙サービス

セット合計定価 ¥377,600
特価 ¥279,000
クレジット例 ¥9,150×36回

シスペック株式会社

年中無休 営業時間AM10:00～PM7:00

- コンピュータミュージックのことなら 秋葉原本店 ☎03-257-6337
- 中古品お捜しなら 秋葉原2号店 ☎03-257-6340
- ワープロならおまかせ 名古屋1号店 ☎052-263-1629
- オールマイティーに品ぞろえ ラジカン1号店 ☎03-257-6345
- ビジネスソフトなら ラジカンコーヨー店 ☎03-255-6504
- ビジネスからホビーまで 名古屋2号店 ☎052-241-0921

製品が品切れの場合がございます、ご注文の際は在庫をご確認下さい。

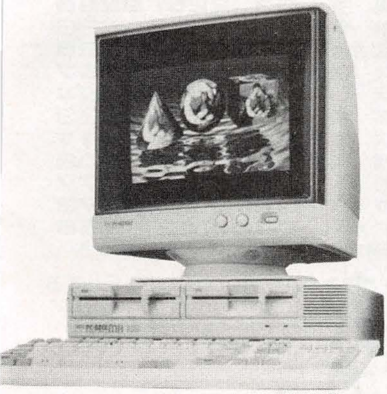
お申し込み、お見積は、FAXにてもOK。(24時間受付) FAX東京03-255-9055

お申し込み・お問い合せはシスペックTONE(トーン)システムズへ

東京☎03-257-0281

札幌☎011-643-8345　大阪☎06-641-1967
仙台☎0222-71-8774　徳島☎0886-53-8663
金沢☎0762-22-3006　広島☎082-227-0157
名古屋☎052-263-1630　熊本☎096-322-0995

/mH



PC-8801MH販売実績No.1 セット

注番 B07-8804　**31%OFF**

品名	価格
PC-8801MH	¥208,000
シャープ モニタCU-14AG2	¥84,800
PC-PR101TL	¥79,800

セット合計定価¥372,600
特価¥257,000
クレジット例 ¥8,430×36回

PC-8801MH テレビ+ワープロセット

注番 B07-8805　**30%OFF**

品名	価格
PC-8801MH	¥208,000
PC-TV352	¥115,000
スター プリンタAR2410	¥114,000
ユーカラアート(ワープロソフト)	¥30,000

セット合計定価¥467,000
特価¥326,900
クレジット例 ¥10,800×36回

確かな実績をさらに強化したパワフル16ビット
NEC PC-9801 VM21
明日のビジネス機能を備えたエクセレント16ビット
VX2



PC-9801VM21基本セット

注番 B07-9801　**30%OFF**

品名	価格
PC-9801VM21	¥390,000
シャープ モニターCU-14AG2	¥84,800

セット合計定価¥474,800
特価¥332,000
クレジット例 ¥10,880×36回

VM21 プリンタを加えた標準セット

注番 B07-9802　**30%OFF**

品名	価格
PC-9801VM21	¥390,000
PC-KD854	¥89,800
エプソン プリンタVP-135K	¥148,000

(プリンタにはPCカートリッジ、ケーブル、用紙つき)
セット合計定価¥627,800
特価¥439,000
クレジット例 ¥9,510×60回

PC-9801VX2ビジネスセット

注番 B07-9803　**30%OFF**

品名	価格
PC-9801VX2	¥433,000
PC-KD854	¥89,800
スター プリンタTR2415	¥144,000

セット合計定価¥666,800
特価¥466,000

話題の統合化ソフト"ロータス1・2・3"を加えたVX2セット

注番 B07-9804　**28%OFF**

品名	価格
PC-9801VX2	¥433,000
PC-KD861	¥138,000
エプソン プリンタHG-2500 (カートリッジ、ケーブル、用紙つき)	¥248,000
ロータス1・2・3	¥98,000

セット合計定価¥917,000
特価¥659,000
クレジット例 ¥14,270×60回

夏のボーナス特別奉仕企画セット

注番 B07-9805

品名	価格
PC-9801VM21	¥390,000
PC-KD854	¥89,800
エプソン プリンタVP-135K (カートリッジ、ケーブル、用紙つき)	¥148,000
ローランド DXY-2200	¥740,000
専用スタンドDPS-20	¥58,000

セット 合計定価¥1,425,800
特価¥1,000,000
〈5セット限定〉

今が買い替えチャンス!!
プリンタ下取りセール実施中!!

メーカー	機種	定価	特価	下取り
スター	TR-24CL	¥69,800	¥45,800	(お客様のプリンタ 5,000円で下取ります)
NEC	PC-PR101TL	¥79,800	¥59,800	(お客様のプリンタ 5,000円で下取ります)
富士通	FM-PR203BII	¥80,000	¥64,800	(お客様のプリンタ 8,000円で下取ります)
ブラザー	M-1024II	¥99,800	¥64,800	(お客様のプリンタ 8,000円で下取ります)
スター	AR2410	¥114,000	¥82,800	(お客様のプリンタ10,000円で下取ります)
ブラザー	M-1724P	¥148,000	¥98,000	(お客様のプリンタ10,000円で下取ります)
エプソン	HG-2500	¥248,000	¥205,000	(お客様のプリンタ20,000円で下取ります)

ビジネスに、生活に、いまやワープロは必需品!
ワープロの事ならおまかせ下さい。
WPのご相談は各店ワープロコーナー、又はお電話で!!

エプソン WORD BANK-G(ワードバンク) PWP-1000G
注番 B07-W01　定価¥198,000　クレジット例 ¥6,480×24回

エプソン WORD BANK-LX(ワードバンク) PWP-950LX
注番 B07-W02　定価¥128,000　クレジット例 ¥4,150×24回

TOSHIBA Rupo JW-R70FII
注番 B07-W03　定価¥128,000　クレジット例 ¥3,820×24回

TOSHIBA Rupo JW-R100
注番 B07-W04　定価¥198,000　クレジット例 ¥6,020×24回

キヤノワード α10
注番 B07-W05　定価¥158,000　クレジット例 ¥5,550×24回

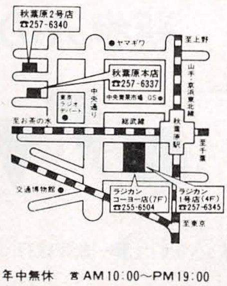
1200Bps 全二重 **お買得モデム¥19,800**

something eles…

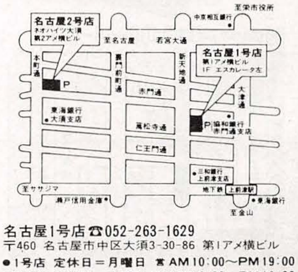
品名	価格
PC-98用バスマウス	¥5,980
PC-98用外部20Mハードディスク	¥139,800より
PC-98用2M増設RAMボード	¥38,000

いいもの先取り、お楽しみクレジット! お支払い等はぜひご相談下さい。ボーナス一括払いもOK!!

シスペック各店ご案内



年中無休 営AM10:00〜PM19:00



名古屋1号店☎052-263-1629
〒460 名古屋市中区大須3-30-86 第1アメ横ビル
●1号店 定休日=月曜日 営AM10:00〜PM19:00
●2号店 定休日=水曜日 営AM10:00〜PM19:00

TONEシステムズ(通販部)☎03-257-0281
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)

銀行振込:振込の際、商品名・注番等、お電話にてご連絡下さい。
★振込先…富士銀行 神田支店 普通No.1336315 トーンシステムズ

社団法人日本通信販売協会会員 J·ADMA

全品長期保証！メーカー保証1年＋ウェーブ・アイ保証1年

お申込みは今すぐお電話で!! 電話一本即納！

藤沢	0466(43)1775
札幌	011(771)4971
函館	0138(27)5629
盛岡	0196(24)3172
仙台	0222(67)5371
新潟	0252(75)5076
長野	0262(35)5661
金沢	0762(24)2251
宇都宮	0286(27)3226
千葉	0472(50)9523
東京	03 (226) 9286
静岡	0542(54)0696
名古屋	052(581)4325
大阪	06 (362) 5057
岡山	0862(24)5524
高松	0878(33)0663
広島	082(293)0811
福岡	092(481)0502
熊本	096(363)5077
鹿児島	0992(56)3973
FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

年中無休 AM 9:30 ▶ PM 9:00

安心できるおつき合いは、ここから……

10のサポート体制

追加購入もラクラク！
月々のお支払い額はそのままで、追加購入できます。当社で購入され現在クレジットのお支払いが継続中でも月々のお支払い額を増やさず追加購入買い換えができます。

全品長期保証付！
メーカー保証プラス当社保証１年。（商品により、メーカー半年保証、当社半年保証）

商品の組み合せ自由！
本誌に掲載してある以外の組み合わせも、お客様のプランに応じて行ないます。お気軽にお問合せ下さい。

全国無料配送！
一部地域を除き、１週間以内に無料で商品をおとどけ致します。（但し5万円以上の商品に限ります。）

配達日指定OK！
留守がちの方の為に、お客様のご都合に合わせて配達致します。日曜・祭日の配達もOK！

高額下取りサービス！
お手持ちのパソコンを下取りしてわずかな予算で新製品と買い換えることが出来ます。お支払いは６ヶ月後からスタートすることが出来ます

冬のボーナス一括払いOK
商品先取り、お支払いは冬のボーナスで。

超低金利クレジット。
お支払い回数が1回～72回までの超低金利クレジットがお客様のご予算に合わせて簡単に組めます。お支払いは６ヶ月後からスタートすることが出来ます。

ボーナス2回払いOK！
月々のお支払いはまったくナシ！お支払いは夏と冬のボーナスで……

代金引換システム。
現金でのお支払いの場合、商品到着時のお支払いでOK！

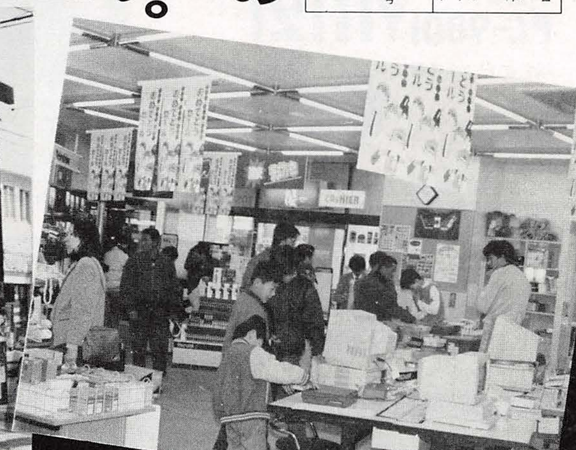
おハガキでのご注文もご利用下さい。

いそがしくなかなかＴＥＬするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。

〒252
藤沢市湘南台
一丁目十一番地一〇号
ウェーブアイ
ベーシックマガジン係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 ㊞（20才未満の方）
6. 商品名
7. 支払い方法
月々 円× 回
ボーナス 円× 回

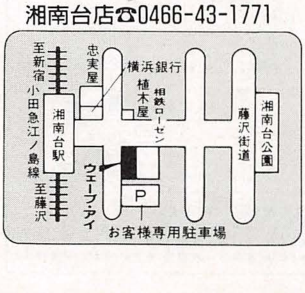




全国をサポートするウェーブ・アイ

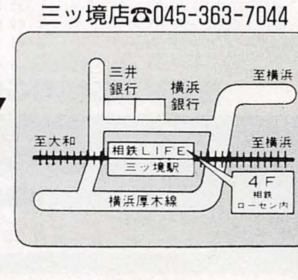
新歩人の情報ターミナル

湘南台店☎0466-43-1771



未来をクリエイトする WAVE EYE ウェーブ・アイ

三ッ境店☎045-363-7044



振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467（株）ウェーブ・アイ



PC-9801VM21

確かな実績を さらに強化した パワフル16ビット。

プラン701 VM21純正基本セット TELにて

品名	価格
PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854(0.39ミリアナログCRT)	89,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	503,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス25,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス28,100円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,900円×10回
7,900円×60回	ボーナス なし

プラン702 VM21お買得ワープロセット 31%引

品名	価格
PC-9801VM21	390,000円
CU-14AG2(0.39ミリ、アナログCRT)	84,800円
TR-24CL(80ケタ、24ドット、カラー熱転写)	69,800円
ユーカラart(ワープロ,CG)	40,000円
PC-9872K(マウス)	20,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
A4カット紙、500枚	2,000円
縦型パソコンラック(棚4段)	38,000円
定価合計	673,600円

特価459,000円

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス31,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス23,700円×8回
6,000円×60回	ボーナス22,900円×10回
8,800円×72回	ボーナス なし

プラン703 VM21本格ビジネスセット TELにて

品名	価格
PC-9801VM21	390,000円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログ、デジタルCRT)	99,800円
PC-PR201F(136ケタ、24ドットプリンタ)	188,000円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
一太郎	58,000円
ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	24,000円
10インチ連続紙500枚	2,000円
縦型パソコンラック(棚4段)	38,000円
定価合計	897,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス45,700円×6回
11,000円×48回	ボーナス31,500円×8回
9,000円×60回	ボーナス26,100円×10回
12,000円×72回	ボーナス なし

プラン706 VM21実戦ビジネスセット TELにて

品名	価格
PC-9801VM21	390,000円
PC-KD853(0.31ミリ、アナログCRT)	118,000円
NM-9950(136ケタ、24ドット、カラー)	245,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
PC-9872K(マウス)	20,000円
縦型パソコンラック(棚4段)	38,000円
ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	24,000円
定価合計	951,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス41,600円×6回
13,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
11,000円×60回	ボーナス19,300円×10回
12,700円×72回	ボーナス なし

プラン707 VM2 実践ワープロセット TELにて

品名	価格
PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854	89,800円
AR-2410(80ケタ・24ドット漢字プリンター)	114,000円
一太郎	58,000円
ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
縦型パソコンラック(棚4段)	38,000円
定価合計	715,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス38,700円×6回
7,000円×48回	ボーナス35,800円×8回
5,000円×60回	ボーナス33,900円×10回
9,500円×72回	ボーナス なし



PC-9801VX2

明日のビジネス機能を 備えた エクセレント16ビット。

プラン708 VX2お買得基本セット TELにて

品名	価格
PC-9801VX2	433,000円
CU-14AG2(0.39ミリ、アナログCRT)	84,800円
5"2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	541,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス33,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス29,100円×8回
3,000円×60回	ボーナス30,700円×10回
7,000円×72回	ボーナス なし

プラン709 VX2純正ワープロセット TELにて

品名	価格
PC-9801VX2	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
PC-PR101TL(24ドット、カラー熱転写)	79,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
5"2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	686,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス38,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス29,800円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,900円×10回
9,500円×72回	ボーナス なし

プラン710 VX2多目的ビジネスセット TELにて

品名	価格
PC-9801VX2	433,000円
CMT-146L(アナログ・デジタルメカ,0.39ミリ)	99,800円
NM-9950(136ケタ24ドットカラー漢字プリンタ)	245,000円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
5"2HD×10枚	24,000円
用紙15"連続紙500枚	3,000円
定価合計	960,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス43,200円×6回
13,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
11,000円×60回	ボーナス20,300円×10回
12,900円×72回	ボーナス なし

プラン712 VX2本格派システム TELにて

品名	価格
PC-9801VX2	433,000円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログCRT)	99,800円
VP-2500	218,000円
PC用ロム	13,000円
プリンターケーブル	4,500円
Multiplan(表計算ソフト)	68,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-127-HMW(MS-DOS)	18,000円
ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	24,000円
定価合計	936,300円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス44,700円×6回
12,000円×48回	ボーナス29,400円×8回
10,000円×60回	ボーナス23,300円×10回
12,400円×72回	ボーナス なし

プラン713 VX2実戦ビジネスセット TELにて

品名	価格
PC-9801VX2	433,000円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログCRT)	99,800円
NM-9950(136ケタ、24ドット、カラー)	245,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
PC-9872K(マウス)	20,000円
縦型パソコンラック(棚4段)	38,000円
ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	24,000円
定価合計	975,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス42,400円×6回
13,000円×48回	ボーナス26,300円×8回
11,000円×60回	ボーナス19,800円×10回
12,800円×72回	ボーナス なし

PC-9801VX4

ビジネス機能をコンパクトに凝縮した パーソナル16ビット。

プラン715 VX4お買得基本セット TELにて

品名	価格
PC-9801VX4	693,000円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログCRT)	99,800円
定価合計	792,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス45,800円×6回
10,000円×48回	ボーナス32,800円×8回
8,000円×60回	ボーナス28,300円×10回
11,400円×72回	ボーナス なし

プラン716 VX4本格ビジネスセット TELにて

品名	価格
PC-9801VX4	693,000円
PC-KD853	118,000円
AR-2415(136ケタ・24ドット漢字プリンター)	144,000円
プリンターケーブル	4,500円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	24,000円
プリンター用紙15インチ連続紙500枚	3,000円
縦型パソコンラック(棚4段)	38,000円
定価合計	1,180,500円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
15,000円×48回	ボーナス45,700円×8回
13,000円×60回	ボーナス33,600円×10回
18,600円×60回	ボーナス なし
16,700円×72回	ボーナス なし

プラン717 VX4/WNお買得基本セット TELにて

品名	価格
PC-9801VX4/WN(マウス,MS-DOS,MS-windows付)	730,000円
PC-TV453	138,000円
定価合計	868,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス42,800円×6回
12,000円×48回	ボーナス32,600円×8回
10,000円×60回	ボーナス26,000円×10回
12,800円×72回	ボーナス なし

プラン718 VX4/WN本格ワープロセット TELにて

品名	価格
PC-9801VX4/WN(マウス、MS-DOS、MS-windows付)	730,000円
PC-KD853	118,000円
PC-PR201U(136ケタ、24ドット高速カラー)	298,000円
ブランクディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
プリンター用紙15インチ連続紙	3,000円
定価合計	1,173,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
18,000円×48回	ボーナス36,500円×8回
15,000円×60回	ボーナス28,800円×10回
17,700円×72回	ボーナス なし
13,000円×72回	ボーナス28,700円×12回

下取り交換

下取品 \ 新品	PC-9801VM21	PC-9801VX2	PC-9801UV2	PC-98LT/2
PC-9801VM2	+120,000円	+150,000円	+ 60,000円	+ 40,000円
PC-9801VF2	+180,000円	+210,000円	+120,000円	+100,000円
PC-9801M2	+180,000円	+210,000円	+120,000円	+100,000円
PC-9801F2	+210,000円	+240,000円	+150,000円	+130,000円
PC-8801FH/30	+230,000円	+260,000円	+170,000円	+150,000円

下取品 \ 新品	PC-9801VM21	PC-9801VX2	PC-9801UV2	PC-98LT/2
8801mkIIFR/30	+240,000円	+270,000円	+180,000円	+160,000円
8801mkIISR/30	+230,000円	+260,000円	+170,000円	+150,000円
8801mkIIMR	+220,000円	+250,000円	+160,000円	+140,000円
8801mkII/30	+270,000円	+300,000円	+210,000円	+190,000円
PC-8801	+300,000円	+330,000円	+240,000円	+220,000円

PC-98LT

ビジネスの行動範囲を広げるラップトップパソコン。

プラン719 98LTモデル1純正基本セット TELにて

品名	価格
PC-98LT model1	238,000円
PC-98LT-05(ケース)	19,500円
ブランクディスケット(3.5"2HD×10枚)	24,000円
定価合計	281,500円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×18回	ボーナス30,300円×3回
6,000円×24回	ボーナス24,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス18,600円×6回
5,500円×48回	ボーナス なし

プラン721 98LTモデル2ワープロセット TELにて

品名	価格
PC-98LT model2(フリンター付)	288,000円
PC-98LT-05(ケース)	19,500円
Daimyo(ワープロソフト)	24,800円
ブランクディスケット(3.5"2HD×10枚)	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	358,300円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス30,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス24,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,200円×8回
5,900円×60回	ボーナス なし

プラン720 98LTモデル2純正基本セット TELにて

品名	価格
PC-98LT model2(フリンター付)	288,000円
PC-98LT-05(ケース)	19,500円
ブランクディスケット(3.5"2HD×10枚)	24,000円
定価合計	331,500円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス23,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
5,400円×60回	ボーナス なし

プラン722 98LTモデル2ビジネスセット TELにて

品名	価格
PC-98LT model2(フリンター付)	288,000円
PC-98LT-01(増設RAM 256kb)	45,000円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
Daimyo(ワーフロソフト)	24,800円
ブランクディスケット(3.5"2HD×10枚)	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	481,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス27,300円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,800円×10回
8,100円×60回	ボーナス なし



PC-8801FH

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。ニーズに対応した3タイプの精鋭。

プラン725 88FHモデル30超お買得ワープロセット 42%引

品名	価格
PC-8801FH/30	168,000円
2000文字カラーCRT	67,800円
PC-PR405(24ドット熱転写プリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
スーパー春望プライマリーII(ワープロソフト)	17,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	344,900円

特価199,000円

月々	ボーナス
6,000円×24回	ボーナス21,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,900円×8回
4,300円×60回	ボーナス なし

プラン723 88FHモデル30お買得基本セット 37%引

品名	価格
PC-8801FH/30	168,000円
2000文字カラーCRT	67,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	252,800円

特価159,000円

月々	ボーナス
10,000円×12回	ボーナス27,000円×2回
7,000円×18回	ボーナス17,600円×3回
5,000円×24回	ボーナス16,100円×4回
3,000円×36回	ボーナス14,400円×6回

プラン726 88FHモデル30純正基本セット TELにて

品名	価格
PC-8801FH/30	168,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボート対応)	99,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	284,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
6,000円×24回	ボーナス21,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,900円×8回
4,300円×60回	ボーナス なし

プラン724 88FHモデル30超お買得基本セット 37%引

品名	価格
PC-8801FH/30	168,000円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログCRT)	99,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	284,800円

特価179,000円

月々	ボーナス
8,000円×18回	ボーナス19,100円×3回
6,000円×24回	ボーナス15,900円×4回
4,000円×36回	ボーナス12,500円×6回
4,700円×48回	ボーナス なし

プラン727 88FHモデル30ワープロセット 36%引

品名	価格
PC-8801FH/30	168,000円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログCRT)	99,800円
TR-24CL(24ドット熱転写カラーフリンタ)	69,800円
フリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワーフロソフト)	30,000円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	389,100円

特価248,000円

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス23,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
5,900円×60回	ボーナス なし

PC-8801MH

最新鋭CPU搭載のハイスピード。余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

プラン728 88MH純正基本セット TELにて

品名	価格
PC-8801MH	208,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	331,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス19,800円×4回
5,000円×36回	ボーナス17,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,500円×8回
5,100円×60回	ボーナス なし

プラン730 88MH純正ワープロセット TELにて

品名	価格
PC-8801MH	208,000円
PC-KD854	89,800円
PC-PR101TL(24ドット熱転写カラープリンター)	79,800円
スーパー春望クリエイティブII(ワープロ、通信、CG)	37,800円
5インチ2D×10枚	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
PC-CM201(オートダイヤル可能のモデム)	24,800円
定価合計	466,200円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス37,100円×4回
8,000円×36回	ボーナス23,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
7,300円×60回	ボーナス なし

プラン729 88MHお買得基本セット 34%引

品名	価格
PC-8801MH	208,000円
CU-14AG2(0.39ミリ、アナログCRT)	84,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	316,800円

特価209,000円

月々	ボーナス
8,000円×18回	ボーナス30,300円×3回
6,000円×24回	ボーナス24,600円×4回
3,000円×36回	ボーナス24,600円×6回
5,500円×48回	ボーナス なし

プラン731 88MHお買得ワープロセット 35%引

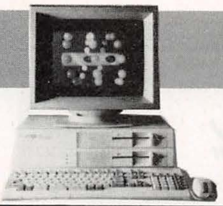
品名	価格
PC-8801MH	208.000円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログCRT)	99,800円
TR-24CL(24ドット熱転写カラープリンタ)	69,800円
ユーカラart(ワープロ、CG)	30,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
定価合計	443,400円

特価287,000円

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス23,200円×4回
7,000円×36回	ボーナス16,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
6,300円×60回	ボーナス なし

下取り交換コーナー

下取品 ＼ 新品	PC-8801FH/30	PC-8801MH	X1turboZ	SuperMZV2	FM-77AV20/2	FM-77AV40
PC-8801mkIIMR	+40,000円	+70,000円	+80,000円	+65,000円	+40,000円	+90,000円
PC-8801mkIIFR/30	+60,000円	+90,000円	+100,000円	+85,000円	+60,000円	+110,000円
PC-8801mkIISR/30	+50,000円	+80,000円	+90,000円	+75,000円	+50,000円	+100,000円
PC-8801mkII/30	+90,000円	+120,000円	+130,000円	+115,000円	+90,000円	+140,000円
PC-8801	+120,000円	+150,000円	+160,000円	+145,000円	+120,000円	+170,000円
SuperMZ	+80,000円	+110,000円	+120,000円	+105,000円	+80,000円	+130,000円
FM-77AV	+80,000円	+110,000円	+120,000円	+105,000円	+80,000円	+130,000円



PC-88VA

16ビットのパワーが、描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。

プラン732 88VA純正基本セット TELにて

品名	価格
PC-88VA	298,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	24,000円
定価合計	421,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス29.000円×4回
7,000円×36回	ボーナス20.800円×6回
5,000円×48回	ボーナス19.400円×8回
6,800円×60回	ボーナス　なし

プラン733 88VAワープロセット TELにて

品名	価格
PC-88VA	298,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
TR-24CL(24ドット熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト)	30,000円
ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	24,000円
定価合計	526,100円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス22.500円×6回
6,000円×48回	ボーナス24.200円×8回
4,000円×60回	ボーナス25.600円×10回
8,200円×60回	ボーナス　なし

プラン734 88VAグラフィックセット TELにて

品名	価格
PC-88VA	298,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
PC-PR101TL(カラー熱転写プリンタ)	79,800円
PS88-VA101-HMW(アニメフレーマ)	28,000円
定価合計	505,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス32,600円×6回
6,000円×48回	ボーナス27.400円×8回
4,000円×60回	ボーナス28,300円×10回
8,700円×60回	ボーナス　なし

プラン735 88VAアートセット TELにて

品名	価格
PC-88VA	298,000円
PC-TV352	115,000円
PC-PR101TL(カラー熱転写プリンタ)	79,800円
PC-88VA-11(スーパーインポーズ、デジタイズ機能)	20,000円
PS88-VA101-HMW(アニメフレーマー)	28,000円
ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	24,000円
定価合計	564,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス27,100円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス22,500円×10回
7,800円×72回	ボーナス　なし

プラン736 88VAパソコン通信セット TELにて

品名	価格
PC-88VA	298,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
TR-24CL(24ドット熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	4,500円
PC-CM202(300/1200bps全二重)	43,800円
PS88-VA102-HMW(通信ソフト)	18,000円
ブランクディスケット(5インチ2HD×10枚)	24,000円
定価合計	557,900円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス32.300円×6回
6,000円×48回	ボーナス27.200円×8回
4,000円×60回	ボーナス28.000円×10回
7,700円×72回	ボーナス　なし

X1 turbo III



ターボの系譜を受けついで、さらに実力アップ。

プラン737 X1ターボIII純正基本セット TELにて

品名	価格
CZ-870C	168,000円
CZ-870D	109,800円
定価合計	277,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
5,000円×24回	ボーナス27.400円×4回
3,000円×36回	ボーナス22.400円×6回
5,300円×48回	ボーナス　なし

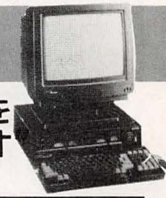
プラン738 X1ターボIIIワープロセット TELにて

品名	価格
CZ-870C	168,000円
CZ-870D	109,800円
CZ-8PC1(24ドット熱転写プリンタ)	69,800円
スーパー春望プライマリー(ワープロソフト)	19,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	393,400円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス31,700円×4回
5,000円×36回	ボーナス26.100円×6回
3,000円×48回	ボーナス26.100円×8回
6,000円×60回	ボーナス　なし

X1 turbo Z



リアルな映像と音が創造力をかきたてる。"アートスタジオターボZ登場。

プラン739 X1ターボZ純正基本セット TELにて

品名	価格
CZ-880C	218,000円
CZ-600D	129,800円
定価合計	347,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス24.300円×4回
6,000円×36回	ボーナス19.100円×6回
4,000円×48回	ボーナス19.300円×8回
5,900円×60回	ボーナス　なし

プラン740 X1ターボZワープロセット TELにて

品名	価格
CZ-880C	218,000円
CZ-600D	129,800円
CZ-8PC1(24ドット熱転写プリンタ)	69,800円
Shogun(ワープロ、データベース、表計算)	34,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	478,400円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス25.200円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,600円×8回
4,000円×60回	ボーナス23.500円×10回
6,900円×72回	ボーナス　なし

Super MZ V2

いま未踏の領域へ「スーパーMZ」V2出現。

プラン741 MZV2純正基本セット TELにて

品名	価格
MZ-2531	199,800円
MZ-1D22	108,000円
定価合計	307,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×18回	ボーナス20,200円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,400円×6回
5,300円×48回	ボーナス　なし

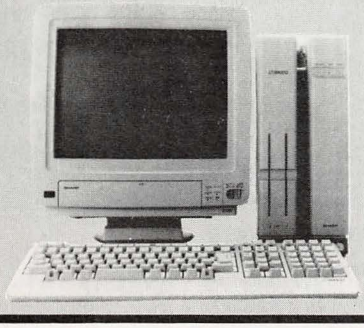
プラン742 MZV2純正ワープロセット 38%引

品名	価格
MZ-2531	199,800円
MZ-1D22	108,000円
MZ-1P17	79,800円
MZ-1C35	6,800円
スーパー春望クリエイティブII	34,800円
ブランクディスケット(3.5"2DD×10枚)	22,000円
定価合計	451,200円

特価279,000円

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス20,900円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス20.800円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

夢を超えた。



X68000

プラン743 X68000基本セット

品名	価格
CZ-600CE(本体+キーボード)	369,000円
CZ-600DE(15型カラーディスプレイテレビ)	129,800円
定価合計	498,800円

価格とクレジット例は電話にてお問合せ下さい。

FM77AV20



すぐにでも楽しめる
多彩な機能。
実力がうれしい。

プラン744　AV20モデル2純正基本セット　34%引

品名	価格
FM-77AV20/2	168,000円
FM-TV152	89,800円
定価合計	257,800円

特価169,000円

月々	ボーナス
8,000円×18回	ボーナス15,300円×3回
6,000円×24回	ボーナス13,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,500円×6回
4,500円×48回	ボーナス　なし

プラン745　AV20モデル2超お買得ワープロセット　36%引

品名	価格
FM-77AV20/2	168,000円
FM-TV152	89,800円
TR-24CLf(24ドット熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
Samurai(ワープロソフト)	19,800円
3.5インチ2D×10枚	17,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	370,900円

特価238,000円

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス21,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス18,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス14,200円×8回
5,200円×60回	ボーナス　なし

FM77AV40



"パソコンをトータル
バランスで語る時代"
の到来を告げる。

プラン746　AV40純正基本セット　34%引

品名	価格
FM-77AV40	228,000円
FM-TV154	138,000円
定価合計	366,000円

特価238,000円

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス21,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス18,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス14,200円×8回
5,200円×60回	ボーナス　なし

プラン747　AV40ビジネスセット　35%引

品名	価格
FM-77AV40	228,000円
FM-TV154	138,000円
TR-24CLf(24ドット熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
つどい(ワープロ、データベース、作図、ソフト)	38,000円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	502,300円

特価325,000円

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス24,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス19,000円×10回
6,200円×72回	ボーナス　なし



ビジネスパソコンが、画期的な省スペースを実現した。

FM R-30

プラン748　R-30FD純正基本セット　TELにて

品名	価格
FMR-30FD	355,000円
FMR30KB101(キーボード)	23,000円
B285A100(MS-DOS)	18,000円
定価合計	396,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス32,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,400円×8回
7,400円×60回	ボーナス　なし

FM R-50　ビジネスパソコンが、日本語のプロになった。　FM R-60

プラン749　R-50FD純正基本セット　TELにて

品名	価格
FMR-50FD	380,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC433(ディスプレイ)	123,000円
B284A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	575,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス31,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,300円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,400円×10回
7,400円×72回	ボーナス　なし

プラン750　R-50HD純正基本セット　TELにて

品名	価格
FMR-50HD	620,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC433(ディスプレイ)	123,000円
B284A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	815,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス38,600円×6回
10,000円×48回	ボーナス27,100円×8回
8,000円×60回	ボーナス23,700円×10回
11,900円×60回	ボーナス　なし

プラン751　R-60FD純正基本セット　TELにて

品名	価格
FMR-60FD	455,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC631D(ディスプレイ)	210,000円
B283A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	737,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス22,100円×6回
10,000円×48回	ボーナス18,900円×8回
8,000円×60回	ボーナス16,800円×10回
9,700円×72回	ボーナス　なし

プラン752　R-60HD純正基本セット　TELにて

品名	価格
FMR-60HD	695,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC631D(ディスプレイ)	210,000円
B283A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	977,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス42,600円×6回
12,000円×48回	ボーナス32,500円×8回
9,000円×60回	ボーナス31,900円×10回
12,800円×72回	ボーナス　なし

PC-286 MODEL 0

EPSON
遂に登場!
PC-9800の互換機。

クロック周波数10メガヘルツ
の80286を採用。
PC-98シリーズのソフトが
そのまま走る。
外部周辺機器も充実。



好評発売中!

人気集中パソコン通信!

モデム

メーカー・型番	標準価格	特価
AIWA PV-A1200	標準価格39,800円の品	特価 27,800円
NEC PC-CM202	標準価格43,800円の品	ウェーブ・アイ特価
KANSAI KDM-3012P	標準価格29,800円の品	特価 23,800円
OMRON MD1200A	標準価格34,800円の品	ウェーブ・アイ特価
ASCII ESTERM	標準価格23,000円の品	ウェーブ・アイ特価

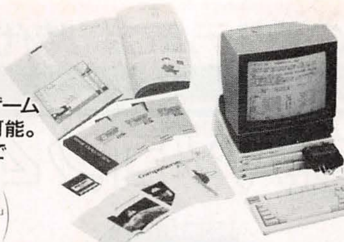
J-DMA
社団法人日本通信販売協会会員

WAVE EYE 新歩人の情報ターミナル。

CANON

このセットでパソコン通信、ゲーム
日本語ワープロ、すべてが可能。
説明書が豊富だから、だれでもすぐできる。

（テレコムアダプタ・日本語ワープロソフトMSX Write・パソコン通信ガイド「通信宣言」・ネットワークサービス入会キット・ユーザーズガイド・ベーシック入門）



プラン758　MSX2V30F日本語テレコムキット　50%引

MSX2 V30F（日本語テレコムキット）	138,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
PC-PR405（24ドット熱転写プリンタ）	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
定価合計	280,100円

お買上げの方もれなく「連射式ジョイカード」サービス!!

特価138,000円

8,600円×18回
6,600円×24回
4,600円×36回

SONY HIT BIT PRO AV

編集するならソニーです。



プラン760　ヒットビットF900お買徳セット　40%引

HB-F900(B)	148,000円
DM-405（2000文字カラーCRT）	67,800円
PC-PR405（24ドット、熱転写プリンター）	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
定価合計	290,100円

特価172,000円

8,000円×18回	ボーナス16,500円×3回
5,800円×24回	ボーナス15,000円×4回
5,800円×36回	ボーナス　なし

Panasonic A1

遊べや学べのパソコンです。



プラン759　A1お買徳システム　36%引

FS-A1	29,800円
DM-405（2000文字カラーCRT）	67,800円
FS-JS220（ジョイパッド）	1,500円
FS-VC3011（RGBケーブル）	3,000円
定価合計	102,100円

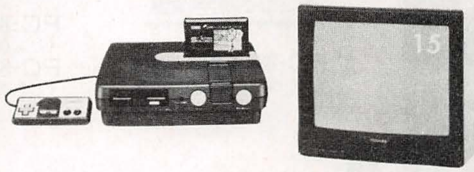
ロマンシア（ゲームソフト）サービス

特価65,000円

5,900円×12回	ボーナス　なし
4,000円×18回	ボーナス　なし
3,100円×24回	ボーナス　なし

SHARPツインファミコン+TV

カセットもディスクも両方楽しめる。



プラン761　ツインファミコン＋TVセット　TELにて

AN-500	32,000円
15JR-43（ビデオ入力付テレビ）	65,000円
定価合計	97,000円

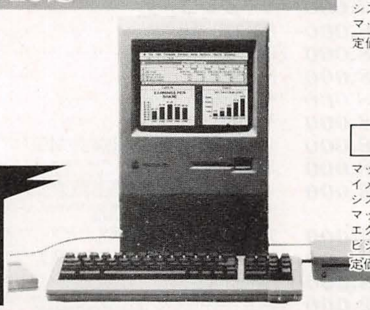
ツインファミコン単体の販売もいたします。

ウェーブ・アイ特価

8,400円×10回	ボーナス　なし
4,800円×18回	ボーナス　なし
3,700円×24回	ボーナス　なし

Macintosh™ Plus

人間を知りつくしたパーソナルコンピュータ



マッキントッシュをお買上げの方に
A. マックゴルフ
B. フライトシュミレーション
C. 上海
どれか1本
＋
ブランクディスケット（白3.5"2DD×10枚）
をサービス中！

プラン755　マッキントッシュプラスバンドルセット　TELにて

マッキントッシュプラス(J)	398,000円
イメージライタII	113,000円
システムペリフェラル8ケーブル	6,000円
マック外部ディスク800K	76,000円
定価合計	593,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス39,900円×6回
8,000円×48回	ボーナス30,700円×8回
6,000円×60回	ボーナス28,700円×10回
9,600円×72回	ボーナス　なし

プラン756　マッキントッシュプラスビジネスセット　TELにて

マッキントッシュプラス(J)	398,000円
イメージライタII	113,000円
システムペリフェラル8ケーブル	6,000円
マック外部ディスク800K	76,000円
エクセル(J)	138,000円
ビジネスフォーム集	14,800円
定価合計	745,800円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス41,700円×6回
12,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
10,000円×60回	ボーナス21,400円×10回
12,100円×72回	ボーナス　なし

中古品コーナー

PC-9801U2	特価109,000円
PC-9801F2	特価148,000円
PC-9801	特価 48,000円
PC-9801VF2	特価178,000円
PC-8801mkIISR/30	特価110,000円
PC-8801mkII/30	特価 72,000円
PC-8801mkIIFR/30	特価108,000円
PC-8801mkIIMR	特価138,000円
FM-NEW7	特価 18,000円
FM-77L2	特価 58,000円
FM-77AV2	特価 75,000円
PC-6001mkII	特価 15,000円
MZ-2200	特価 19,800円
CZ-820CB	特価 38,000円
CZ-856CB	特価 79,800円
MZ-2521(1D22セット)	特価108,000円
MZ-1P17	特価 30,000円
TR-24(PC用)	特価 19,800円
LPR-24T(新品)	特価 48,000円
各種2,000文字CRT	19,000円より
各種4,050文字CRT	42,000円より
PC用5インチ2D2ドライブ(ケーブル付)	40,000円より
FM用5インチ2D2ドライブ(I/F,ケーブル付)	40,000円より

※中古品の在庫価格の変動がありますので、ご了承下さい。
※下取り、買取りもいたします。お電話でお問合せ下さい。

お申込みは今すぐお電話で
電話一本即納！年中無休 ▶ AM9:30～PM9:00

藤沢	0466(43)1775	金沢	0762(24)2251	岡山	0862(24)5524
札幌	011(771)4971	宇都宮	0286(27)3226	高松	0878(33)0663
函館	0138(27)5629	千葉	0472(50)9523	広島	082(293)0811
盛岡	0196(24)3172	東京	03(226)9286	福岡	092(481)0502
仙台	0222(67)5371	静岡	0542(54)0696	熊本	096(363)5077
新潟	0252(75)5076	名古屋	052(581)4325	鹿児島	0992(56)3973
長野	0262(35)5661	大阪	06(362)5057	FAX	0466(43)1265

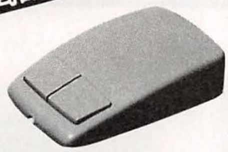
18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

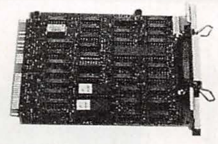
☎03(797)1221

全商品6ヶ月保証付

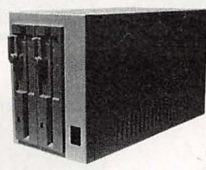
次のページも中古コーナーです➡



SNE
SNEマウス 新品
(PC-9801シリーズ用バスマウス PC-9872Kコンパチ品)
¥9,800➡ ¥6,800

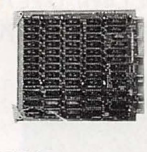


SNE
INTER-8 新品
(PC-9801シリーズ用IMBI/Fボード、PC-9801-15コンパチ品)
¥24,800➡ ¥15,000

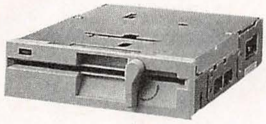


SNE
SNE1 新品
(PC-9801シリーズ用5″2HD×1フロッピーディスク、NEC純正ドライブ使用)
¥85,000➡ ¥62,800

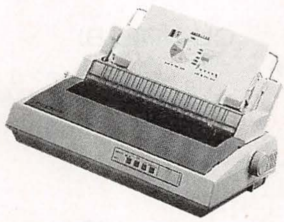
SNE2 新品
(PC-9801シリーズ用5″2HD×2フロッピーディスク、NEC純正ドライブ使用、PC-9831-MWコンパチ品)
¥118,000➡ ¥78,000



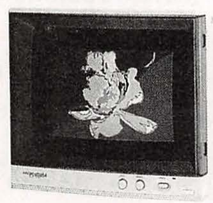
和知電子
128K RAMボード
(PC-9801U2用)
¥11,000➡ ¥6,800 新品
256K RAMボード
¥19,800➡ ¥12,800 新品
512K RAMボード
¥29,800➡ ¥15,800 新品



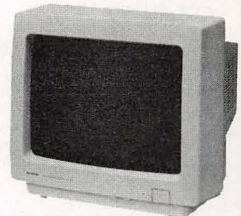
TEAC
FD-55BV 新品
(PC-8801MKII・SR用増設ディスクドライブ)
¥60,000➡ ¥24,800



NM9950 新品同様
(15インチ24ドット漢字カラープリンタ)
¥245,000➡ ¥168,000



PC-KD854
(14インチ4050字アナログカラーディスプレイ)
¥89,800➡ ¥69,800 新品同様



SHARP
CU-14A4 新品同様
(14インチ4050字アナログデジタルカラーディスプレイ)
¥89,800➡ ¥59,800

品名	定価	価格
PC-8098(FDDケーブル)	¥ 7,500➡	¥ 2,000
PC-8206(32KB RAMカートリッジ)	¥ 49,500➡	¥ 15,000
PC-8233(ミニフロッピィアダプタ)	¥ 26,000➡	¥ 10,000
PC-8240(CRTアダプタ)	¥ 98,000➡	¥ 20,000
PC-8201-90(PC-8201用Ni-Cd電池パック)	¥ 3,500➡	¥ 1,800
PC-8824HD(PC-8824用サーマルヘッド)	¥ 32,000➡	¥ 5,000
PC-8826-1B(カラーボールペン)	¥ 3,500➡	¥ 1,700
PC-8826-1F(カラーサインペン)	¥ 2,800➡	¥ 1,300
PC-8826-2B(カラーボールペン)	¥ 3,500➡	¥ 1,700
PC-8826-2F(カラーサインペン)	¥ 2,800➡	¥ 1,300
PC-8826-4B(カラーボールペン)	¥ 3,500➡	¥ 1,700
PC-8826-4F(カラーサインペン)	¥ 2,800➡	¥ 1,300
PC-8863(PC-8801用エミュレータ専用通信ボード)	¥ 68,000➡	¥ 20,000
PC-8864-01(PC-8801用トランクケーブル)	¥ 19,000➡	¥ 8,000
PC-8864-03(リピータ)	¥ 55,000➡	¥ 9,000
PC-9801-03(CMT I/Fボード)	¥ 15,000➡	¥ 6,500
PC-9801-05(ODAインターフェイスボード)	¥ 22,000➡	¥ 6,500
PC-9801-06(GP-IB<IEEE-488>インターフェイスボード)	¥ 68,000➡	¥ 7,000
PC-9801-18(拡張漢字ROMチップ)	¥ 7,000➡	¥ 4,200
PC 9807(N-BASIC ROM)	¥ 8,000➡	¥ 3,000
PC-9801U-02(16色グラフィックボード)	¥ 20,000➡	¥ 10,000
PC-98XA-04(拡張漢字ROMチップ)	¥ 12,000➡	¥ 6,000
PC-PR101-03(PR101用トラクタフィーダ)	¥ 18,000➡	¥ 10,000
PC-PR101-05(PR101用ピンフィーダ)	¥ 9,000➡	¥ 5,000
PC-PR101-14(PR101用シートフィーダ)	¥ 30,000➡	¥ 15,000
PC-PR103-02(PR103・1041用トラクタフィーダ)	¥ 9,800➡	¥ 5,000
PC-PR201-03(PR201用トラクタフィーダ)	¥ 20,000➡	¥ 10,000
PC-PR201-25(PR201T用ピンフィーダ)	¥ 11,000➡	¥ 6,000
PC-PR201T-05(PR201T用ピンフィーダ)	¥ 12,000➡	¥ 6,000
PC-PR201T-07(PR201T用12P印字ヘッド)	¥ 9,500➡	¥ 4,000

NECソフト

品名	定価	価格
PC-8034-1W(DISK-BASIC)	¥ 5,000➡	¥ 2,000
PC-8884(N88DISK-BASIC)	¥ 8,000➡	¥ 2,500
PC-8884(K)(N88-漢字BASIC)	¥ 22,000➡	¥ 7,000
9834A(DISK-BASIC(86))	¥ 7,000➡	¥ 2,000
PC-9835-1W(N88DISK-BASIC(86))	¥ 7,000➡	¥ 2,000
PC-98H35-1W(N88DISK-BASIC(86))	¥ 7,000➡	¥ 2,000
PC-98H44-SF(K)(N88-日本語BASIC(86))	¥ 14,000➡	¥ 7,000
PC-98H87(N88DISK-BASIC(86))	¥ 8,000➡	¥ 2,500
PS88-1011-SF(PC-88用日本語ワードプロセッサ)	¥ 58,000➡	¥ 7,000
PS98-121-HSF(日本語MS-DOS(Ver 2.0)、システムディスク)	¥ 11,000➡	¥ 6,000
PS98-122-HSF(日本語MS-DOS(Ver 2.0)、システムディスク)	¥ 16,000➡	¥ 6,000
PS98-131-HSF(日本語CP/M-86(Ver 1.1)、システムディスク)	¥ 11,000➡	¥ 5,500
PS98-135-HU(日本語コンカレントCP/M(R.3.1))	¥ 89,000➡	¥ 28,000
PS98-173-H4W(3270S日本語エミュレータ)	¥ 99,000➡	¥ 9,000
PS98-185-H4W(3770Sエミュレータ)	¥ 30,000➡	¥ 6,000
PS98-186-HMW(ファイル転送ユーティリティ(MS-DOS版))	¥ 31,000➡	¥ 10,000
PS98-192-HMW(PC-UX用ターミナルユーティリティ)	¥ 10,000➡	¥ 6,000
PS98-201-CMT(カセット用、N88BASICコンバータ)	¥ 3,500➡	¥ 1,500
PS98-203-HSF(PR201CL対応N88DISK-BASICユーティリティ)	¥ 4,000➡	¥ 2,000
PS98-304-HMW(日本語LEVELII COBOL ランタイムサポートパッケージ)	¥ 20,000➡	¥ 6,000
PS98-324-HMW(日本語FORTRANランタイムサポートパッケージ)	¥ 13,000➡	¥ 6,000
PS98-XA316-HMW(N88-日本語BASIC(86) ランタイムサポートパッケージ)	¥ 13,000➡	¥ 6,000
PS98-401-HSF(マルチプラン(Ver 1.06))	¥ 68,000➡	¥ 10,000
PS98-404-HSF(マルチプラン(Ver 1.2))	¥ 65,000➡	¥ 12,000
PS98-421-HU(MS-DOS(Ver 2.0)用熟語辞書ファイル)	¥ 12,000➡	¥ 3,500
PS98-431-HSF(CP/M-86(Ver 1.1)用熟語辞書ファイル)	¥ 13,000➡	¥ 3,000
PS98-431-HU(CP/M-86(Ver 1.1)用熟語辞書ファイル)	¥ 12,000➡	¥ 3,000
PS98-XA121-HSF(日本語MS-DOS(Ver 2.0)、システムディスク)	¥ 30,000➡	¥ 10,000
PS98-XA125-HSF(日本語MS-DOS(Ver 3.1)、システムディスク)	¥ 32,000➡	¥ 10,000

⇧掲載の商品はいずれも検査済限定品ですので今すぐお電話下さい。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク
株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30~PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

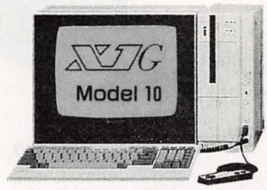
超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

COMPUTER BANK

J-DMA 社団法人日本通信販売協会会員

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く





CZ-811CE（X-1Fモデル10）
¥89,800➡**¥26,800** 新品同様

CZ-811DE
（14インチ2000字RGBテレビディスプレイ）
¥89,800➡**¥39,800** 新品

X-1Fモデル10
ディスプレイセット（本体+CU14GE）
¥139,600➡**¥56,600**

X-1Fモデル10テレビ
ディスプレイセット（本体+CZ-811DE）
¥179,600➡**¥66,600**

CZ-820CB（X-1Gモデル10）
¥69,800➡**¥39,800** 新品
¥69,800➡**¥34,800**

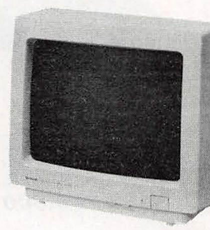
CU-14GB
（14インチ2000字RGBディスプレイ）
¥49,800➡**¥29,800** 新品同様

X-1Gモデル10RF
コンバータセット（本体+AN-58C）
¥72,780➡**¥37,600**

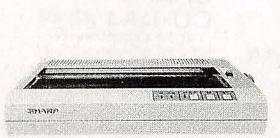
X-1Gモデル10
ディスプレイセット（本体+CU14GB）
¥119,600➡**¥64,600**



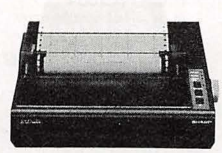
CU-14G(E・B)
（色、グレー・ブラック）
（14インチ2000字デジタルカラー）
¥49,800➡**¥29,800** 新品同様



CU-14A4
（14インチ4050字アナログ・デジタルカラー、PC用アナログケーブル付）
¥89,800➡**¥59,800**
新品同様



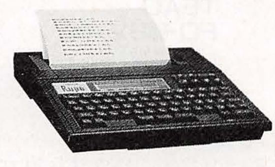
MZ-1P17(E・B)
（色、グレー・ブラック）
（80桁カラー漢字サーマルプリンタ）
¥76,600➡**¥42,800** 新品
（X1用ケーブル付）
¥76,600➡**¥46,800** 新品
（MZ2500用ケーブル付）



CZ-8PK2
（10インチ9ドット漢字プリンタ、X1用プリンターケーブル標準添付）
¥134,800➡**¥39,800** 新品



SHARP
WD-200
（ポータブルワープロ、A4サイズ・24ドットプリンタ付）
¥109,000➡**¥19,800**



東芝
JW-R10
（ポータブルワープロ、A4サイズ・24ドットプリンタ付）
¥99,800➡**¥19,800**

SHARP

本体

MZ721（データレコーダ内蔵）…… ¥89,800➡**¥12,000**
MZ731（データレコーダ・カラープロッタ内蔵）…… ¥128,000➡**¥18,000**
MZ-1500（高速クイックディスク内蔵、RF出力付き）… ¥89,800➡**¥25,000**
MZ-2000（GRAM、1、2、3ページ内蔵）…… ¥265,000➡**¥32,000**
MZ-2200+MZ1T02（本体+専用データレコーダ付き）… ¥147,800➡**¥24,500**
MZ-5521（16ビット、5インチFD×2）新品同様 … ¥388,000➡**¥68,000**
MZ-5521（本体）…… ¥388,000
MZ-1P06（10インチ16ドット漢字プリンタ）…… ¥234,000
MZ-1D10（12インチモノクロディスプレイ）…… ¥41,800
セット価格➡**¥108,000**
CZ-800C（X-1マニアタイプ、Gラム付）…… ¥187,000➡**¥20,000**
CZ-801C（X-1C）…… ¥119,800➡**¥20,000**
CZ-803C（X-1Cs）…… ¥119,800➡**¥20,000**
CZ-804C（X-1Ck）…… ¥139,000➡**¥22,000**
CZ-811C（X-1Fモデル10）…… ¥89,800➡**¥22,000**
CZ-802C（X-1D）…… ¥198,000➡**¥22,000**

プリンタ

CZ-81P（80桁カラープロッタプリンタ）…… ¥34,800➡**¥12,000**
CZ-8PP2（カラープロッタプリンタ）…… ¥54,800➡**¥12,000**
MZ-1P01（MZ-700用カラープロッタ、アダプター付き）… ¥39,800➡**¥12,000**
MZ-1P14（80桁9ドットプリンタ）…… ¥54,800➡**¥20,000**
MZ-1P09（カラープロッタプリンタ）…… ¥39,800➡**¥15,000**

その他

MZ-1F11（MZ700用QDドライブ）…… ¥24,800➡**¥14,000**
MZ-1S01（MZ-1D02用チルトスタンド）…… ¥12,000➡**¥3,800**
MZ-1S08（MZ-1D06用チルトスタンド）…… ¥12,000➡**¥3,800**
CZ-300F（X-1用3インチフロッピーディスク）…… ¥79,800➡**¥20,000**

CE-152（ポケコン用カセットレコーダ）新品同様 …… ¥19,800➡**¥7,500**
CE-153（ソフトウェアボード）…… ¥30,000➡**¥5,800**
CE-154（システムキャリングケース）…… ¥19,000➡**¥5,800**
CE-162E（パラレル/カセットインターフェイス）…… ¥17,800➡**¥4,800**

＊X-1シリーズ特選極上品コーナー＊

X-1Fモデル10（CZ-811CE、高速電磁カセットレコーダ内蔵）新品同様 ¥89,800➡**¥26,800**
X-1Gモデル10（CZ-820CB、高速電磁カセットレコーダ内蔵）新品同様 ¥69,800➡**¥39,800**
…… ¥118,000➡**¥78,000**

＊ディスプレイ特選極上品コーナー＊

MD-12P1（12インチ4050字グリーン）新品同様 …… ¥39,800➡**¥29,800**
CU-14G（14インチ2000字デジタルカラー）新品同様 …… ¥49,800➡**¥29,800**
CU-14A4（14インチ4050字アナログデジタルカラー）新品同様 …… ¥89,800➡**¥59,800**
CZ-811D（14インチ2000字RGBTV）新品同様 …… ¥89,800➡**¥39,800**

＊その他特選極上品コーナー＊

CZ-8PK2（10インチ9ドット漢字プリンタ）新品 …… ¥134,800➡**¥39,800**
CZ-8PP2（S）（カラープロッタプリンタ）新品同様 … ¥54,800➡**¥15,000**
CZ-8VC（X-1用RFビデオコンバータ）新品 …… ¥15,800➡**¥13,800**
MZ-1P09（MZ-1500用カラープロッタプリンタ）新品同様 …… ¥47,600➡**¥25,000**
MZ-1P17（E・B）（80桁カラー漢字サーマルプリンタ X1用ケーブル付）新品 ¥76,600➡**¥42,800**
MZ-1P17（E・B）（80桁カラー漢字サーマルプリンタ MZ2500用ケーブル付）新品 ¥76,600➡**¥46,800**

FUJITSU

本体

MB25020（FM-8本体）…… ¥218,000➡**¥12,000**
MB25010（FM-7本体）…… ¥128,000➡**¥16,000**
MB25015（FM-new7本体）…… ¥99,800➡**¥18,000**
MB25250（FM77D2本体）…… ¥228,000➡**¥58,000**

ディスプレイ

MB27311（14インチ4050字カラーCRT）…… ¥188,000➡**¥42,000**

当社でコンピュータをお買い上げいただいたお客様に万一、トラブルが発生した場合、このホットラインで親切に対応いたします。

C.B.サポートホットライン

☎03(797)1234

C.B.レスキューシステム

☎03(797)1234

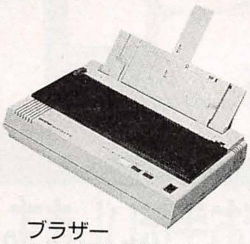
お客様のお手元でトラブルが発生した場合、当社より引取りにお伺い致します。万一、お買いになった機械が故障しても安心です。

●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク ☎03(797)1231

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221



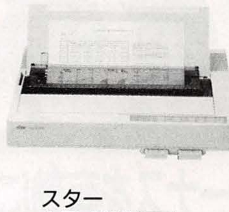
ブラザー
M-1024ⅡP/X 新品
(10インチ24ドット漢字ドットプリンタ、第2水準漢字ROM、PC用プリンターケーブル付)
¥127,300➡ ¥69,800



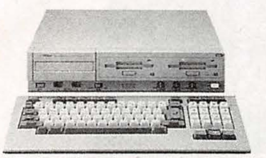
スター
TR-24CL 新品
(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンターケーブル付)
¥74,700➡ ¥46,800



スター
AR-2410 新品
(10インチ24ドット漢字ドットプリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンターケーブル付)
¥114,000➡ ¥79,800



スター
AR-2415 新品
(15インチ24ドット漢字ドットプリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンターケーブル付)
¥144,000➡ ¥99,800



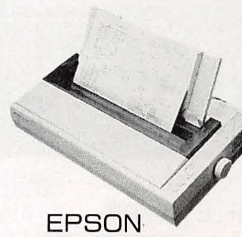
ビクター
HC-90(MSX2) 新品同様
¥168,000➡ ¥89,800
HC-95(MSX2) 新品同様
¥198,000➡ ¥128,000



マッキントッシュ
Macintosh
(本体、512KB RAM)
¥798,000➡ ¥148,000
Macintosh
(本体、512KB RAM、外部接続用3.5インチFDD付)
¥922,000➡ ¥168,000



アイテム
HARD DISK 3020
(3.5インチ20MBハードディスクユニット、I/Fボード・ケーブル付)
¥168,000➡ ¥128,000
新品同様



EPSON
UP-130K(標準機)
(15インチ24ドット漢字プリンタ、汎用)
¥290,000➡ ¥48,000

MB27312(12インチ4050字グリーンCRT)……… ¥49,800➡ ¥22,000
MB27331(14インチ4050字カラーCRT)………… ¥109,800➡ ¥48,000

プリンタ

MB27402(15インチ16ドットプリンタ)………… ¥350,000➡ ¥48,000
MB27405(10インチ9ドットプリンタ)………… ¥89,000➡ ¥25,000
MB27406(10インチ9ドットプリンタ)………… ¥89,000➡ ¥18,000
MB27407(10インチ16ドットサーマルプリンタ)…… ¥79,800➡ ¥20,000
MB27409(10インチ9ドットプリンタ)………… ¥98,000➡ ¥25,000
MB27412(40桁ジャーナルプリンタ)………… ¥30,000➡ ¥14,000
MB27413(80桁24ドット漢字熱転写プリンタ、ACアダプタ使用)… ¥90,000➡ ¥25,000

SEIKOSHA

GP-250F(10インチ9ドットプリンタ)………… ¥59,800➡ ¥8,000
GP-500F(FM用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品…… ¥56,800➡ ¥22,800
GP-500MX(MSX用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品・ ¥56,800➡ ¥22,800
GP-550E(10インチ16ドット漢字プリンタ)……… ¥119,800➡ ¥22,000
GP-700M(10インチカラーグラフィックプリンタ)……… ¥99,800➡ ¥22,000
SP-800M(PC用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品… ¥70,800➡ ¥29,800
SP-800F(FM用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品… ¥70,800➡ ¥29,800

EPSON

HC-88(ハンドヘルドコンピュータ)………… ¥298,000➡ ¥78,000
TF-10PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)… ¥129,800➡ ¥38,000
TF-10FM(FM用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)… ¥129,800➡ ¥42,000
TF-20PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)… ¥142,000➡ ¥38,000
HDD-20S(20MBハードディスク、PC用I/Fボード、ケーブル付き) 新品…… ¥198,000➡ ¥168,000
MP-80K(10インチ9ドット漢字プリンタ)……… ¥189,000➡ ¥22,000
MP-100(15インチ9ドットプリンタ)………… ¥192,800➡ ¥18,000
MP-130K(15インチ24ドット漢字プリンタ)……… ¥550,000➡ ¥38,000
RP80(10インチ9ドットプリンタ)………… ¥89,000➡ ¥20,000
RP-80F/TⅡ(10インチ9ドットプリンタ)……… ¥89,000➡ ¥22,000
FP-80(10インチ9ドットプリンタ)………… ¥189,800➡ ¥25,000
SP-80(10インチドットプリンタ汎用ロム付き)…… ¥62,800➡ ¥25,000
P-80K(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ)…… ¥104,000➡ ¥35,000
JP-80(10インチ9ドットカラープリンタ)……… ¥158,000➡ ¥42,000
UP-130K(15インチ24ドット漢字プリンタ、標準機)… ¥290,000➡ ¥48,000
#7303(VP-80K用トラクタユニット)………… ¥8,000➡ ¥5,000
#7334(VP-130K用カットシートフィーダ)……… ¥25,000➡ ¥12,000

LOGITEC

KP-1000(80桁サーマルプリンタ)………… ¥48,000➡ ¥10,000
K-305PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ)…… ¥128,000➡ ¥38,000
LFD-550PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) ¥148,000➡ ¥38,000
LFD-55⁰ⅡPC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品 … ¥98,000➡ ¥68,000
LFD-550ⅡFM(FM用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品 … ¥98,000➡ ¥69,800
LFD-881(8インチ2ドライブフロッピー) 新品 ……… ¥233,000➡ ¥178,000
LHD-320N(20MBハードディスクユニット、I/Fボード、ケーブル付) 新品同様 ¥198,000➡ ¥168,000

その他

SHARP/WD-200(ポータブルワープロ、80桁24ドットプリンタ付)…… ¥109,000➡ ¥19,800
東芝/JW-R10(ポータブルワープロ、80桁24ドットプリンタ付)…… ¥99,800➡ ¥19,800
マッキントッシュ/Macintosh(本体、512KBRAM)……… ¥798,000➡ ¥148,000
マッキントッシュ/Macintosh(本体、512KBRAM 外部接続用3.5インチFDD付)・ ¥922,000➡ ¥168,000
ビクター/HC-90(MSX2、1MBディスクドライブ×1、アナログRGB、RF付き) 新品同様 ¥168,000➡ ¥89,800
ビクター/HC-95(MSX2、1MBディスクドライブ×2、アナログRGB、RF付) 新品同様 ¥198,000➡ ¥128,000
ソニー/SMC777(本体)…………………… ¥168,000➡ ¥22,000
IBM/5513(JX用80桁サーマルプリンタ、ケーブル付き)…… ¥68,000➡ ¥12,000
カシオ/FP-1100(本体) 新品同様 ………… ¥128,000➡ ¥15,000
ナショナル/KX-1090N(10インチ9ドットプリンタ、FM7用ケーブル付き) ¥69,800➡ ¥15,000
アイテム/DISKMATE10(PC用両面倍密度フロッピー、2ドライブ)…… ¥168,000➡ ¥32,000
アイテム/M510(10MBハードディスクユニット、PC98E・F用I/Fボード、ケーブル付き)…… ¥268,000➡ ¥98,000
アイテム/HARD DISK 3020(20MBハードディスクユニット、I/Fボード、ケーブル付き) 新品同様 ¥168,000➡ ¥128,000
ブラザー/HR-5(PC用80桁サーマルプリンタ)……… ¥49,800➡ ¥9,800
ブラザー/M-1024ⅡP/X(10インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用ケーブル付き) 新品・・ ¥127,300➡ ¥69,800
スター/G-10XPJ(PC用10インチ9ドット漢字プリンタ)……… ¥104,960➡ ¥20,000
スター/TR-24CL(PC-用80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、ケーブル付き) 新品 ¥74,700➡ ¥46,800
スター/AR-2410(10インチ24ドット漢字プリンタ) 新品……… ¥114,000➡ ¥79,800
スター/AR-2415(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品同様……… ¥144,000➡ ¥99,800
横河/NP-510(15インチ24ドット漢字サーマルプリンタ) 新品…… ¥182,500➡ ¥95,000
和知電子/MK1100PC(PC用TVコンバータ) 新品 ・ ¥12,800➡ ¥9,500
和知電子/MK1100FM(FM用TVコンバータ) 新品 … ¥12,800➡ ¥9,800
SANYO/PHC-DRⅡ(データレコーダ) 新品 …… ¥12,800➡ ¥9,500

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い！★

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク
株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間／AM9:30〜PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

テクノジョイ

ECCSエックスマルゼン

待望のボーナスを有効に使おう! キミのボーナス大作戦を特価でお手伝いします。

Panasonic A1

大作戦特価!!



RAM64KB/VRAM128KB。2スロット設計。ビデオ/RF/RGB21ピンの出力端子。プリンターインターフェース内蔵。ポーズ機能付。

FS-A1　定価￥~~29,800~~

ECCS特価!!

FS-A1 デラックスセット

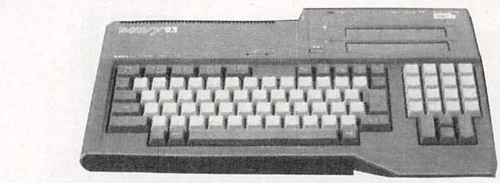
FS-A1(本体)…………￥29,800
DM-405…………………￥64,800
(14インチアンプ・SP付カラーディスプレイ)
RGBケーブル…………￥ 3,500
定価合計…………………￥~~98,100~~

特価￥55,800(〒共)

クレジット例 頭金￥0 初回￥5,280
2回目以降￥5,100×11回

SANYO WAVY 23

大作戦特価!!



RAM64KB/VRAM128KB。ダブルスロット。独立テンキー付で使いやすさUP! RGB(8ピン)/A V/RFの3出力。CAPSカナランプ表示機能。

PHC-23　定価￥~~32,800~~

ECCS特価!!

PHC-23 デラックスセット

PHC-23(本体)………￥32,800
DM-405…………………￥64,800
(14インチアンプ・SP付ディスプレイ)
RGBケーブル…………￥ 3,500
定価合計…………………￥~~101,100~~

特価￥56,800(〒共)

クレジット例 頭金￥0 初回￥5,280
2回目以降￥5,200×11回

Panasonic A1ディスク FS-FD1

大作戦特価!!



ワープロやパソコンのデータ保存にフロッピー版ソフトの活用もOK。2DD、1MBの大容量3.5インチフロッピーディスクドライブ。A1ワープロにプラスすれば、文書をスピーディーに記録できます。A1ワープロ用第2水準フォントとMSX-DOS付属。

定価￥~~44,800~~

ECCS特価!!

キミのMSXが本格派日本語ワープロになる!!

CASIO MW-24

MSXパソコン専用日本語ワープロ

￥~~39,800~~

大作戦特価!!



※ワープロ本体は別売

文字が大きい16ドット表示。文書の構成がわかる8ドット表示、レイアウト表示も8/16ドットで表示。印字は鮮明な24ドットで書体が3タイプ。しかもハガキサイズからB4まで印字可能。変換に加え便利な住所録ソフトが内蔵。

ECCS特価!!

Panasonic A1ワープロFS-PW1

大作戦特価!!



30字×4行の大きな画面で打ちやすいワープロ一体型プリンタ。レイアウトも常時表示するので、文書作成がスムーズに行えます。スイッチの切換でパソコン用プリンタとして使用可能。住所録・名刺帳ソフトも内蔵。

定価￥~~49,800~~

ECCS特価!!

NEC PC-8801シリーズ PC-8801FH model 30セット

大作戦特価!!

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。処理スピードの大幅UP。JIS第1・第2水準漢字実装。



PC-8801FH/30‥￥168,000
(ブラックタイプもあります。)
12インチディスプレイ ￥83,000
(一流メーカーアナログタイプ)
TR-24CL………￥ 69,800
(ケーブル・用紙サービス)
定価合計………￥~~322,600~~

特価￥232,000(〒共)

クレジット例 頭金￥0 初回￥8,860 2回目以降￥7,900×35回
※ディスプレイはセットのものと異なります。

NEC PC-8801シリーズ PC-88VA

大作戦特価!!



88シリーズとの互換性を豊かに保ちながら16ビットへ大きく飛翔したニューフェース。
マウス標準装備。

PC-88VA(本体)…………………￥298,000
PC-KD862…………………………￥ 99,800
(4000/2000文字アナログモニター)
TR-24CL……………………………￥ 69,800
(4色カラープリンター、ケーブルサービス)
定価合計……………………………￥~~467,600~~

特価￥372,800(〒共)

クレジット例 頭金￥0 初回￥8,044 2回目以降￥6,700×35回
ボーナス加算￥36,000×6回

SANYO 電字林

大作戦特価!!

ポンポン訳せる35,000語。翻訳ビジネスに、語学学習に、旅行に威力を発揮する。



内蔵の英和辞書の他、オプションのICカードで和英・漢和・和仏・独和辞書と用途が広がります。

PD-1　定価￥~~34,800~~

ECCS特価!!

超低金利でクレジット

24時間価格情報
▶新製品・超特価品◀
03-654-5381

またまた秋葉原でおなじみの

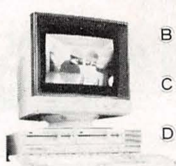
6/10〜7/10 大放出セール！

●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

NEC

CU-14A4(シャープ・デジタルアナログ対応 定価￥89.800)
(送料 ￥2.000)

PC-88VA PC-8801MH/FH



Ⓐセット：PC-88VA+PC-KD854+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種………定価￥387.800▶特価**￥293,000**

Ⓑセット：PC-88VA+ CU-14A4 +MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種………定価￥387.800▶特価**￥280,000**

Ⓒセット：PC-8801MH+PC-KD854+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種….定価￥297.800▶特価**￥213,000**

Ⓓセット：PC-8801MH+ CU-14A4 +MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価￥297.800▶特価**￥200,000**

Ⓔセット：PC-8801FHモデル30+PC-KD854+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種………定価￥257.800▶特価**￥182,000**

Fセット：PC-8801FHモデル30+CU-14A4+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種………定価￥257.800▶特価**￥170,000**

Ⓐ、Ⓒ、Ⓔのモニターを、
●PC-KD862(定価￥99.800に変更の場合￥35.000
●PC-KD861(定価￥138.000に変更の場合￥43.000
●PC-KD853(定価￥118.000に変更の場合￥20.000
●PC-TV352(定価￥115.000に変更の場合￥20.000
●PC-TV453N(定価￥138.000に変更の場合￥40.000
●PC-TV451(定価￥168.000に変更の場合￥59.000
加算に下さい。

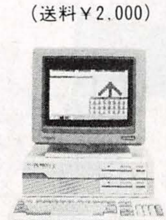
●ビデオアートボード(PC-8801-17)……………定価￥49.800▶特価**￥40,000**
●ビデオボード(PC-88VA-11)……………定価￥39.800▶特価**￥33,000**
●増設RAMボードA(PC-88VA-01)……………定価￥39.000▶特価**￥32,000**

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料￥1,000

Ⓐセット：PC-PR201H2(NEC)……定価￥245.000▶特価**￥165,000**
Ⓑセット：PC-PR201V(NEC)……定価￥298.000▶特価**￥218,000**
Ⓒセット：NM-9950(NEC)……定価￥245.000▶特価**￥139,000**
Ⓓセット：NM-9700(NEC)……定価￥163.000▶特価**￥109,000**
Ⓔセット：PC-PR201F(NEC)……定価￥188.000▶特価**￥113,000**
Ⓕセット：PC-PR101TL(NEC)……定価￥79.800▶特価**￥59,000**
Ⓖセット：PC-PR201TL(NEC)……定価￥135.000▶特価**￥102,000**
Ⓗセット：SL-130MK(セイコー)……定価￥128.000▶特価**￥90,000**
Ⓘセット：HG-2500(エプソン)……定価￥248.000▶特価**￥175,000**
Ⓙセット：VP-2500(エプソン)……定価￥218.000▶特価**￥158,000**
Ⓚセット：VP-135K(エプソン)(PC・ROM付)……定価￥158.000▶特価**￥115,000**
Ⓛセット：VP-85K(エプソン)(PC・ROM付)……定価￥128.000▶特価**￥96,000**
Ⓜセット：TR-24CL(スター)……定価￥69.800▶特価**￥44,000**
Ⓝセット：AR-2415(スター)……定価￥144.000▶特価**￥90,000**
Ⓞセット：AR-2410(スター)……定価￥114.000▶特価**￥75,000**
Ⓟセット：M-1724P(ブラザー)……定価￥148.000▶特価**￥99,000**
Ⓠセット：M-1024ⅡPX/P(ブラザー)(第二水準漢字ROM付)……定価￥99.800▶特価**￥63,000**
Ⓡセット：CZ-8PCI(シャープ)……定価￥69.800▶特価**￥53,000**
Ⓢセット：FM-PR201(富士通)……定価￥79.800▶特価**￥49,000**
Ⓣセット：FM-PR203B2(富士通)……定価￥80.000▶特価**￥60,000**

(送料￥2.000)



NEC

PC-98LT モデル2 (送料￥1.000)
定価￥288.000▶特価**￥208,000**

PC-9801VM21/VX2/UV21

Ⓐセット：PC-9801VM21+CU-14A4+MD-2HD(10枚)……定価￥479.800▶特価**￥331,000**

Ⓑセット：PC-9801VX2+ CU-14A4 +MD-2HD(10枚)……定価￥522.800▶特価**￥360,000**

Ⓒセット：PC-9801UV21+CU-14A4+MF-2HD(5枚)……定価￥407.800▶特価**￥298,000**

Ⓐ〜Ⓒのモニターを
●PC-KD854(定価￥ 89.800)に変更の場合￥10,000
●PC-KD853(定価￥118,000)に変更の場合￥35,000
●PC-TV453(定価￥138,000)に変更の場合￥48,000
を加算して下さい。

PC-9801シリーズ用RAMボード (郵送料￥1.000)

(10MHz対応)(バンク切換付)
●P-256K……定価￥18.000▶特価 **￥9,500**
●P-512K……定価￥26.000▶特価 **￥12,000**
●P-U128……定価￥19.800▶特価 **￥7,000**
(2枚組セット：定価￥39.600▶特価 **￥13,500**
●P-1M……定価￥42.000▶特価 **￥21,000**
●P-1.5M……※RAMディスクソフト付……定価￥59.800▶特価 **￥32,000**
●P-2M……定価￥70.000▶特価 **￥39,000**

フロッピーディスクセット (郵送料￥1,000)

Aセット：PC-8831MW(NEC)+MD-2HD(10枚)+システムディスク……定価￥138.000▶特価**￥110,000**
Bセット：MB-27611(富士通)+I Fカード、ケーブル+MD 2D(10枚)+システムディスク……定価￥142.800▶特価**￥67,000**
Cセット：LFD-550IIFM PC(ロジテック)+I Fカード、ケーブル+MD-2D(10枚)+システムディスク……定価￥148.000▶特価**￥64,000**
Dセット：MB-27631H(富士通)+I F カード+MF-2D(5枚)+システムディスク……定価￥99.800▶特価**￥72,000**
Eセット：PC-80S31K(NEC)+MD 2D(10枚)+システムディスク……定価￥108.000▶特価**￥85,000**

ワープロ・ソフトコーナー 23%OFF (郵送料￥1,000)

PC-8801用●ユーカラart……定価￥30,000▶特価**￥23,000**
●スーパー春望Ⅱネットワーク……定価￥36.800▶特価**￥28,300**
●SHOUGUN……定価￥34,800▶特価**￥26,700**
●JETエキスパート……定価￥33.000▶特価**￥25,400**
PC-9801用●ユーカラart……定価￥40,000▶特価**￥30,800**
●Z's Word JG……定価￥58,000▶特価**￥44,600**
●新・一太郎……定価￥58,000▶特価**￥44,600**
●花子……定価￥58,000▶特価**￥44,600**
FM-7/77用●SAMURAI……定価￥19,800▶特価**￥15,200**
●JET-77A……定価￥29,800▶特価**￥22,900**
X-1シリーズ●SHOUGUN……定価￥34,800▶特価**￥26,700**
●スーパー春望Ⅱ(クリエイティブ)…定価￥34,800▶特価**￥26,700**

営業時間 AM11:00〜PM9:00
(日・祭日はPM8:00迄)
日・祭日も受付ます
(祭日の場合は翌日になります)

P&Aアラカルト

アフターサービス万全
全商品保証書付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

●定休日/毎週水曜日＝第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)

P&Aがズーバリ超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
で受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK!TELください。

超低金利クレジットOK!!1回〜60回払いまでOK!!

全国通販

★頭金なし!
★即日発送

SHARP

★ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)
定価¥23,800▶超特価¥19,000
※郵送料¥1,000

X68000

Aセット:X68000(CZ-600C+CZ-600D)+M-2HD(10枚)……定価¥498,800(お電話下さい)

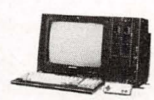
X-1ターボⅢ/Z/スーパーMZV2

送料¥2,000

Aセット:X-1ターボⅢ(CZ-870C+CZ-870D)+M-2HD(10枚)+ゲーム3種+ジョイスティック付……定価¥277,800▶特価¥185,000
Bセット:X-1ターボZ(CZ-880C+CZ-600D)+M-2HD(10枚)+ゲーム3種+ジョイスティック付……定価¥347,800▶特価¥268,000
Cセット:スーパーMZ V2(MZ-2531+MZ-1D22)+MF-2DD(5枚)……定価¥307,800▶特価¥215,000
Dセット:スーパーMZ V2(MZ-2520+MZ-1D26)+MF-2DD(5枚)……定価¥249,600▶特価¥186,000
(モニターをMZ-1D24 ¥128,000に変更の場合¥18,000加算して下さい)

パソコンテレビX-1G ●ジョイスティック付
モデル30の組合せセット

Ⓐセット:CZ-822C+CZ-820D+MD-2D(10枚)+ゲーム3種……定価¥197,800▶特価¥132,000
Ⓑセット:CZ-822C+CU-14G+MD-2D(10枚)+ゲーム3種……定価¥167,800▶特価¥110,000
Ⓒセット:CZ-822C+CZ-811D+MD-2D(10枚)+ゲーム3種……定価¥207,800▶特価¥122,000
Ⓓセット:CZ-822C+MB-27343(2000文字14 カラーモニター)+MD-2D(10枚)+ゲーム3種……定価¥182,800▶特価¥107,000



(本体送料¥2,000)

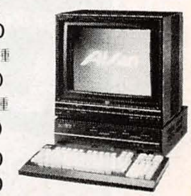
※X-1用専用データレコーダCZ-8RL1(定価¥24,800)が必要な方は、¥20,000加算して下さい。

富士通

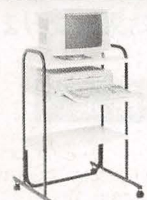
★FM音源カード(MB-22459)(送料¥500)
定価¥18,000▶超特価¥11,500
漢字ROMカード(MB-22405)(送料¥500)
定価¥35,000▶超特価¥9,500

FM-77AV40/20 ●ジョイスティック付 (郵送料¥2,000)

Ⓐセット:FM-77AV40+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価¥366,000▶特価¥215,000
Ⓑセット:FM-77AV20-2+FMTV-153+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価¥276,000▶特価¥155,000
Ⓒセット:FM-77AV20-2+FMTV-152+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価¥257,800▶特価¥145,000
①ビデオコンバータ(FMAV-101 ¥58,000)……特価¥44,000
②ビデオディジタイズカード(FM77-412 ¥16,800)特価¥13,000



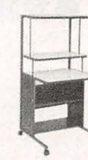
P&A 特選パソコンラック(送料無料)



A 特価¥8,800



B 特価¥12,800



C 特価¥16,800

ワープロ (郵送料¥1,000)

A 富士通:オアシスライトF-ROM7……定価¥118,000▶特価¥ 79,000
B 富士通:オアシスライトF-ROM9……定価¥158,000▶特価¥109,000
C 富士通:オアシスライト30AF……定価¥248,000▶特価¥168,000
D NEC:文豪ミニ7GX……定価¥198,000▶特価¥145,000
E NEC:文豪ミニ5GX……定価¥128,000▶特価¥ 92,000
F 東芝:JW-R70FⅡ……定価¥128,000▶特価¥ 79,000
G 東芝:JW-R55F……定価¥ 99,800▶特価¥ 70,000
H シャープ:WD-530……定価¥178,000▶特価¥125,000
I サンヨー:SWP-310……定価¥178,000▶特価¥106,000
J エプソン:PWP-850FX……定価¥ 99,800▶特価¥ 78,000

パソコン通信モデム (郵送料¥1,000)

A AIWA PV-A1200……定価¥39,800▶特価¥31,000
B AIWA PV-A20……定価¥29,800▶特価¥23,500
C NEC COMSTAR1212……定価¥43,800▶特価¥34,500
D Logitec LDT-1230……定価¥39,800▶特価¥30,500
E Logitec LDT-1230S……定価¥48,000▶特価¥37,000
F EPSON SR-120AT……定価¥49,800▶特価¥38,500

お買得コーナー

PC-8801MKⅡMR

(送料¥2,000)

Aセット:PC-8801MKⅡMR+PC-KD854……定価¥327,800▶特価¥185,000
Aのモニターを
●PC-KD853(定価¥118,000に変更の場合¥25,000)
●PC-TV352(定価¥115,000に変更の場合¥25,000) 加算して下さい。
●PC-TV453(定価¥138,000に変更の場合¥39,000)
(お買得コーナーにはディスケット(10枚)オリジナルゲーム12種サービス)

X-Yプロッタ

(送料¥1,000)

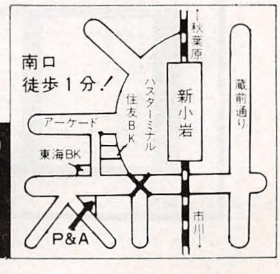
●ローランド:DXY-990……定価¥258,000▶特価¥198,000
●ローランド:DXY-885……定価¥155,000▶特価¥119,000
●ローランド:DXY-980A……定価¥188,000▶特価¥145,000
●ローランド:DXY-880A……定価¥125,000▶特価¥ 96,000

通信販売お申し込みのご案内

《現金一括でお申し込みの方》
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)
《銀行振込でお申し込みの方》
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
当No.620618 (株)ピー・アンド・エー
《クレジットでお申し込みの方》
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回〜60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上。

超低金利クレジット率

回数	6	10	12	18	24	36	48	60
利率(%)	3.0	5.0	5.8	9.0	12	18	24	30



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ
P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目7番地1号
☎03-651-0148(代)
FAX. 03-651-0141
●営業時間 AM11:00〜PM9:00
日・祭日も受付けます
(但しPM8:00迄)

※24時間価格情報案内▶必ず電話にて在庫を確認の上、ご注文下さい。尚ハガキでのお問合せは、ご遠慮下さい。

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

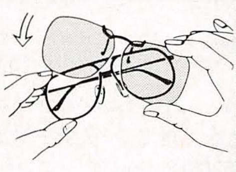
視力障害解消!

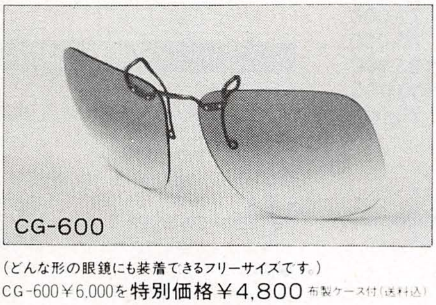
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT＝ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが"シーレックス・コンピュータグラス"です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新発売





CG-600

(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600￥6,000を特別価格￥4,800 布製ケース付(送料込)

軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



CG-1000

(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000￥13,000を特別価格￥9,800 ハードケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400￥6,000を特別価格￥4,800 ハードケース付(送料込)

●郵便番号
●住所
●氏名・捺印
●年齢
●TEL
CG-400,CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14-3
㈱シーレックスサングラス
CG事業部M係

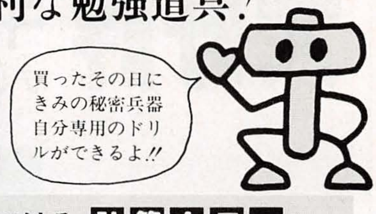
通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

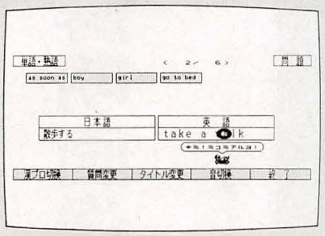
seelex
株式会社シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

自分がつくる! パソコンがつくる! 便利な勉強道具!

英語大工さん



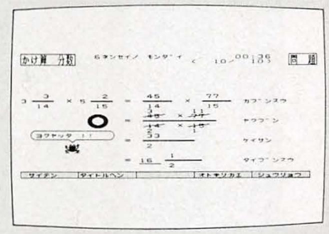
これで英語も得意科目 英語大工さん



パソコンは英語の入力=アルファベットのキーインがやりやすいようにできている。慣れてしまうと、友達もビックリのスピード入力、スピード暗記が可能。いつの間にか英語が得意科目に。基本英文では穴うめ方式の文法問題もつくれます。

学習コース:①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文

計算力をどんどんつける 計算大工さん



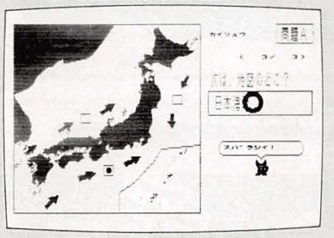
小1から小6までに習う整数・小数・分数の四則計算を練習できる。問題はパソコンに自動生成させることもでき、問題データは1ケタ〜5ケタの指定、くり上り下りの指定、余りの有無の指定ができるなど、豊富なコースでトレーニングができる。

学習コース:①〜④整数の計算⑤〜⑧小数の計算⑨〜⑫分数の計算

自分で地図を描ける 地理大工さん

地図を使って位置を確かめながら学習できる。すでに18枚の白地図が用意されているが、自分で地図を描いて登録することもできる。問題パターンは2つ。ひとつは地図の位置から地名などを答える方式。もうひとつは地名などから位置を答える方式。

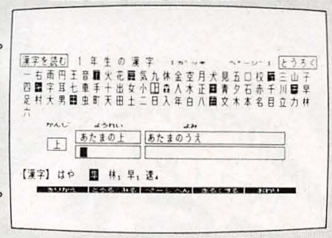
学習コース:①日本・地図あり②日本・地図なし③世界・地図あり④世界・地図なし



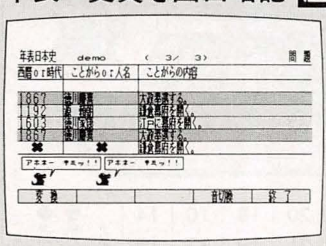
漢字の勉強を楽しくする 漢字大工さん 読み方編

まだ読めない漢字や読み誤りやすい漢字を効率よく勉強できる。1年〜6年の学年別コースと、教育漢字外の漢字も登録できる自由コースがある。学年別コースでは自動生成もできる。ワープロに出る漢字には学年表示をつけた親切な設計になっている。

学習コース:①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み



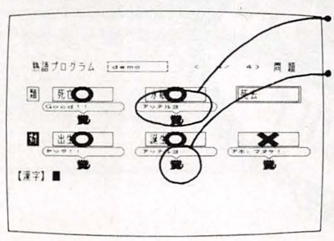
年表・史実を面白暗記 歴史大工さん



史実や年号はただむやみに覚えようとしても頭に入らない。覚えたい事項を歴史大工さんに登録すると、その最中に半分は覚えてしまえる。あとはそのチェックをする気持で問題をやればいい。できない問題は何度でも出題してくれる。

学習コース:①年表日本史②年表世界史③地図日本史④地図世界史

どの大工さんにもついている はげまし文&キャラクター



- どの大工さんも自分をはげます好きなことばを入力できます。
- 好きなキャラクターを選べます。

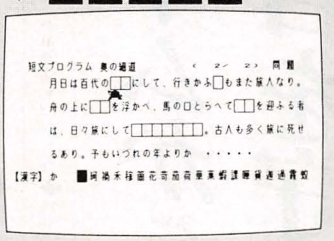
[主要機能]

登録/削除/訂正/出題/採点ヒント提示/再出題/はげまし文登録/キャラクター選択/正解提示/成績記録/登録データ表示

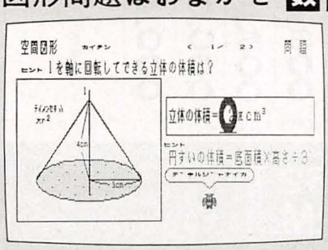
漢字熟語短文をこなす 国語大工さん

教科書などに出てきた読めない、書けない漢字は漢字コースで。難しい熟語は熟語の意味コース、類義語・対義語を暗記できる専用コース、重要な文章は短文コースに入れて覚えてしまおう。付録の俳句コースで楽しめば、君も俳句名人?迷人?に。

学習コース:①漢字②熟語の意味③熟語(類義語・対義語)④短文(付)俳句



図形問題はおまかせ 数学大工さん 図形編



図形エディターをつかって図形をかいてみよう。おもしろいようにいろいろな図がかける。エディターに慣れたら、教科書や問題集から問題を入れてみよう。自分で問題を入れていると、問題文の意味や解法のパターンが自然とわかってくる。

学習コース:①三角形②円③平面図形④空間図形⑤自由テーマ

ご案内 先生・保護者の方へ

大工さんシリーズの特徴は「生徒が自分のためのドリルをたのしく自作できる」ところにあります。自分が勉強している教科書や参考書をよりよく身につけるためにみなさんの愛すべきパソコンを活用しましょう。覚えたいことがら(データ)を日本語入力機能(漢字・かな・カナ)をつかって登録すると、たちまち楽しいカラーのドリルができ上ります。

[システム版で補強された機能]

①4000語登録できる高速辞書機能。
②2ドライブ方式を採用しデータ・フロッピーの作成は何枚でもOK。
③ローマ字での日本語入力機能。

○:標準版　S:システム版　開:開発中

対象	中学生・高校生向						小学生向		
教科	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん		計算大工さん	漢字大工さん	
機種					図形編	グラフ編		読み方編	書き方編
PC88シリーズ	○	○	○	○	○	開	⊙	⊙	開
PC98シリーズ	S	S	S	S	S	開	⊙	⊙	開
FM77シリーズ	○	○	○	○	開	開	⊙	開	開
構成	5" or 3.5" FD1枚(Sは2枚)＋詳細マニュアル						FD2枚 他は左に同じ		
定価	○ 5000円 S 8000円						⊙ 8000円		

※送料　1点の場合240円。2点以上の場合は無料(弊社負担)。

カタログ ハガキまたは電話でご請求ください。(本誌名、お持ちの機種、電話番号、ご職業をご記入ください。)

購入申込 ハガキまたは電話でご注文ください。(代金は商品到着後払いも可)または、全国有名店にご注文ください。都内では、CVA(秋葉原) ヤマギワ(秋葉原) 西武デパート9F(池袋) J&P(渋谷) ニック(池袋) マイコンベース銀座などでお求めになれます。

◆お試しいただけます→東京:NEC C&Cセンター(秋葉原☎03-254-9211)
大阪:NEC Bit-INN OSAKA(難波日興ビル☎06-213-8715)

アフターサービスと品質保証を徹底します!

1. バックアップFDの実費提供、バージョンアップ時の優遇。
2. (同一商品)追加ご注文の割引、データ登録後のコピーサービス。
3. 品質の完全保証。 フロッピー:TDK製 バインダー:コクヨ製

人とコンピュータを考える ヒューマンソフト
〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
☎03-981-7822



BEST PASOCOM

お買い得新製品バザール

特選ラインナップ

パソコンテレビ X1G 新登場！

X-1Gがさらにお求めやすくなりました。この機会に是非… Telephone Call



X1G Model 10 A コース

CZ-820C（本体）…………¥69,800
CZ-820D（ディスプレーテレビ）…¥79,800
CZ-503F（5"フロッピーディスク）…¥49,800
バックアップキット（ディスク）…¥3,400

定価合計¥202,800➡現金特価	
¥4,500×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥6,500×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥12,200×12回	(ボ)なし (頭)なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 10 B コース（45%引）

CZ-820C（本体）…………¥69,800
AN-58C（RFコンバータ）…¥2,980

定価合計¥72,780➡現金特価	
¥3,000×15回	(ボ)なし (頭)なし
¥3,700×12回	(ボ)なし (頭)なし
¥7,100×6回	(ボ)なし (頭)なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 10 C コース

CZ-820 CB（本体）………¥69,800
CU-14 GB（2000文字ディスプレー）…¥49,800

定価合計¥119,600➡¥65,800	
¥3,400×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥4,400×18回	(ボ)なし (頭)なし
¥6,300×12回	(ボ)なし (頭)なし

X1G Model 10 D コース

CZ-820C（本体）…………¥69,800
CZ-820D（ディスプレー）……¥79,800
CZ-8BS1（FM音源ボード）…¥23,800

定価合計¥173,400➡現金特価	
¥3,700×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥5,300×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥10,000×12回	(ボ)なし (頭)なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 30 A コース

CZ-822CB（本体）………¥118,000
CZ-820DB（ディスプレーテレビ）…¥79,800
CZ-8RL1（データレコーダー）…¥24,800

定価合計¥222,600➡現金特価	
¥5,400×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥7,700×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥14,500×12回	(ボ)なし (頭)なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 30 B コース（40%引）

CZ-822CB（本体）………¥118,000
AN-58C（RFコンバータ）…¥2,980

定価合計¥120,980➡現金特価	
¥3,000×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥4,200×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥7,900×12回	(ボ)なし (頭)なし

1. ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続 **初のマルチビジュアル端子搭載**
2. 遊び心を加速する **ジョイカード標準装備**
3. 横幅33cm、組み合わせ自在の **タテ・ヨコ両用タイプ**
4. 多彩な画像処理、FM音源、パソコン通信など **先進機能にもうれしい対応**

キミはどこから楽しむ、多彩につきあえるぞX1G。

X-1Gは本体の色によって価格が変わることがありますのでお問い合せ下さい。

X-1用シングルディスクセット

CZ-503F（5"フロッピーディスク）¥49,800
〈X-1、X-1c、X-1ckに接続してディスクが使えます〉インターフェイス、ケーブル付

定価合計¥49,800➡現金特価	
¥3,100×15回	(ボ)なし (頭)なし

X-1用漢字プリンター

CZ-8PK2（18ドット漢字プリンター）¥134,800
〈X-1、F、G、turboに接続できます〉ケーブル付

定価合計¥134,800➡¥39,800	
¥3,000×15回	(ボ)なし (頭)なし

X1G Model 30 C コース

CZ-822C（本体）…………¥118,000
CU-14G（2000文字ディスプレー）・¥49,800
ブランクディスケット（5"2D、10枚）¥17,000

定価合計¥184,800➡現金特価	
¥3,900×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥5,600×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥10,500×12回	(ボ)なし (頭)なし

X1G Model 30 D コース

CZ-820D（ディスプレー）……¥79,800
CZ-822C（本体）…………¥118,000
バックアップキット（ディスク）・・¥3,400

定価合計¥201,200➡現金特価	
¥3,700×48回	(ボ)なし (頭)なし
¥4,700×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥6,600×24回	(ボ)なし (頭)なし



X1 turbo III

ターボの系譜をうけついで、さらに実力アップ。

X-1Turboシリーズ全ての特長を継承

ホビーに、マイビジネスに、幅広く威力を発揮。

- 大量のデータもラクラク処理する **1Mバイトの5"FDDを2基搭載。**
- 日本語処理を強力にパワーアップ **JIS第2水準漢字ROM標準装備。**
- JIS第2水準漢字もサポート **充実のシステム・ユーザー辞書搭載。**
- 豊富なソフトウェア資産が活用できる **コンパチブル設計。**

● ディスプレーマスクピッチ0.4㎜／デジタルサイン付
● ボディーカラーは、X-1Gと同じ、オフィースグレーとブラック

X1 turbo III A コース

CZ-870CB（本体）………¥168,000
CZ-870DB（ディスプレー）…¥109,800
バックアップキット………¥4,400

定価合計¥282,200➡現金特価	
¥5,200×48回	(ボ)なし (頭)なし
¥6,500×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥9,300×24回	(ボ)なし (頭)なし

X1 turbo III B コース

CZ-870CB（本体）………¥168,000
CZ-870DB（ディスプレー）…¥109,800
CZ-8PC1（24プリンター）…¥69,800

定価合計¥347,600➡現金特価	
¥5,300×36回	(ボ)19000 (頭)なし
¥8,500×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥12,100×24回	(ボ)なし (頭)なし

X1 turbo III C コース

CZ-870CB（本体）……¥168,000
CZ-870DB（ディスプレー）……¥109,800
CZ-8PK2（18漢字プリンター）・・¥134,800
バックアップキット（5"2HD）・・¥4,400

定価合計¥417,000➡現金特価	
¥4,900×36回	(ボ)18000 (頭)なし
¥7,900×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥11,200×24回	(ボ)なし (頭)なし



新製品 FM77AV40/20

多彩な高性能、広がる可能性。

Audioの夢、実現。
● FM音源3音搭載
● PSG3音を加えた6和音の同時演奏可能

Visualの夢、かなう。
● 26万色カラー表示、400ライン8色対応（AV40のみ）
● ビデオデジタイズ機能

Communicationの夢、広がる。
● RS-232Cインターフェース標準実装
● モデムカード-1200（オプション）
● 通信用ソフト2種、FMテレアクト DBアクセス

Personal COMPUTERの夢、完成。
● 日本語機能大幅強化
● 3.5インチ640KBマイクロFD搭載
● 192KBメインメモリ標準実装（AV20は128KB）

● パソコンを使わないときはテレビに切り換えて楽しめます。

FM77AV40 A コース

FM77AV40（本体）……¥228,000
FMTV-154（カラーCRTテレビ 15SD）¥138,000

定価合計¥366,000➡¥223,000	
¥4,700×36回	(ボ)18000 (頭)なし
¥6,100×48回	(ボ)なし (頭)なし
¥7,600×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥11,000×24回	(ボ)なし (頭)なし

FM77AV20-2 C コース

FM77AV20-2（本体）……¥168,000
FMTV-154（カラーCRTテレビ 15SP）¥138,000

定価合計¥306,000➡¥199,000	
¥4,200×36回	(ボ)16000 (頭)なし
¥5,400×48回	(ボ)なし (頭)なし
¥6,900×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥9,800×24回	(ボ)なし (頭)なし

FM77AV20-2 D コース

FM77AV20-2（本体）……¥168,000
FMTV153（カラーCRT 15）・・¥108,000

定価合計¥276,000➡¥173,000	
¥3,600×36回	(ボ)13000 (頭)なし
¥4,600×48回	(ボ)なし (頭)なし
¥5,800×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥8,200×24回	(ボ)なし (頭)なし

FM77AV20 E コース

FM・77AV20-2（本体）…¥168,000
CU14FA（カラーディスプレー 4098色表示）¥49,800
CRT用ケーブル……¥6,800

定価合計¥224,600➡¥137,000	
¥3,700×48回	(ボ)なし (頭)なし
¥4,600×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥6,600×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥12,500×12回	(ボ)なし (頭)なし

今、お持ちのパソコン高額にて下取中!!くわしくはお電話で………

本社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

お得で安心なサービスは、やっぱり…ワールド イン アオヤマです

1 初めてのパソコンならぜひ
これからパソコンを始める方なら、ぜひ一度訪ねて下さい。最新商品からグレードアップされた中古まで、豊富な在庫の中から、経験豊かなスタッフが基本から応用まで適切なアドバイスを致します。

2 もちろんクレジット・クレジットカードもOK
ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。
尚、クレジットカードをお持ちの方、お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No③有効期限をご連絡下さい。

3 アフターサービスも万全
お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。

ワールド イン アオヤマ
AOYAMA WORLD IN

電話受付注文センター **03-987-7771**

現金購入のお客様
現金購入の場合のお支払方法は原則として、商品との代金引換となっておりますが、お急ぎの方、日中留守がちのお客様は、銀行振込をご利用下さい。お振込のお客様には金額の多少にかかわらずブランクディスケットセットをサービスさせていただきます。 ●三井銀行要町支店 普5052013 ㈱ワールド イン アオヤマ



新製品 X1 turbo Z
リアルな映像と音が創造力をかきたてる。
"アートスタジオ・Turbo Z"登場。

X1 turbo Z A'コース
CZ-880CB(本体)……… ¥218,000
CZ-600DB(15カラーディスプレー) ¥129,800
CZ-6ST1B(チルトスタンド)…… ¥ 5,800
バックアップキット(5.2HDディスク)・¥ 4,400

定価合計¥358,000➡現金特価	
¥ 6,600×36回	㋭15000㋟なし
¥ 8,700×24回	㋭26000㋟なし
¥ 9,100×36回	㋭なし ㋟なし
¥12,900×24回	㋭なし ㋟なし

X1 turbo Z Bコース
CZ-880CB(本体)……… ¥218,000
CZ-600DB(15カラーディスプレー) ¥129,800
CZ-8RL1(データレコーダ)・・¥ 24,800
バックアップキット(52HDディスク) ¥ 4,800

定価合計¥377,400➡現金特価	
¥ 6,300×36回	㋭20000㋟なし
¥ 9,200×24回	㋭27000㋟なし
¥ 9,600×36回	㋭なし ㋟なし
¥13,700×24回	㋭なし ㋟なし

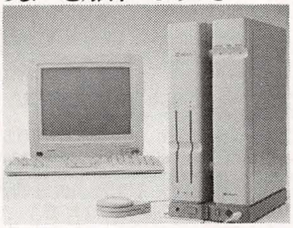
X1 turbo Z Cコース
CZ-880CB(本体)……… ¥218,000
CU-15M1B(15カラーディスプレー) ¥ 99,800
バックアップキット(52HD)・・¥ 4,400

定価合計¥322,200➡現金特価	
¥ 5,000×36回	㋭20000㋟なし
¥ 8,400×36回	㋭なし ㋟なし
¥ 8,600×24回	㋭20000㋟なし
¥11,900×24回	㋭なし ㋟なし

X1 turbo Z Dコース
CZ-880CB(本体)……… ¥218,000
CZ-600DB(15カラーディスプレー)・・¥129,800
CZ-6ST1B(チルトスタンド)…… ¥ 5,800
CZ-8PK2(18漢字プリンター)・・・¥134,800

定価合計¥488,400➡現金特価	
¥ 6,400×36回	㋭25000㋟なし
¥ 8,400×48回	㋭なし ㋟なし
¥10,600×36回	㋭なし ㋟なし
¥15,000×24回	㋭なし ㋟なし

16ビット最速の68000だから…… ちょっと触れてみたい X68000
未体験の機能美が創造力を刺激する。



1 大容量メモリ制御に適した68000を搭載
2 2Mバイトの大容量メモリ
3 独自のフレンドリーOS搭載
4 JIS第1/第2水準漢字ROMの搭載
5 65,536色同時表示の自然色グラフィックス
6 ステレオ対応FM音源&AD PCM
7 ハイポジションのグラディウスも登場(同梱)

今すぐ Telephone Call

今、X68000をお買上げのお客様に ——
- オリジナルXメンバーズカード電卓プレゼント
- X68000テレホンカードプレゼント
- 「それゆけX1」1年間無料購読
- "X68000EXEクラブ"に入会

X68000 Bコース
CZ-600CE(本体+Keyボード)・・¥369,000
CU-15M1E(15カラーディスプレー)・¥ 99,800
定価合計……¥468,800

X68000 Aコース
CZ-600CE(本体+Keyボード) ¥369,000
CZ-600DE(15カラーディスプレーテレビ) ¥129,800
CZ-6ST1E(チルトスタンド)・¥ 5,800
定価合計……¥504,600

X68000へのお問い合せや御質問は
03-987-7771

ショールーム
■営業時間 11:00〜18:30
日・祭日 10:30〜18:00
■6月のお休み
4日(木)・11日(木)・18日(木)・25日(木)
■7月のお休み
2日(木)・9日(木)・16日(木)・23日(木)・30日(木)

電話受注センターは年中無休ですのでお気軽に御利用下さい。

あらゆるご質問・ご相談等にお応えできるサポートシステムが今までのテレフォンショップと違います。豊富な情報源と高品質を提供します。

新製品 X-1Gシリーズ周辺機器
X-1Gの周辺機器は、全てのX-1シリーズに対応

型番	商品名	標準価格	現金特価
CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥ 39,800	現金特価
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥ 23,800	現金特価
CZ-8TM1	モデムユニット	¥ 29,800	現金特価
CZ-8BM2	RS-232Cマウスボード	¥ 19,800	現金特価
CZ-8RL1	データレコーダ	¥ 24,800	現金特価
CU-14GB	14型カラーディスプレー	¥ 49,800	¥28,800
X-1用	ジョイカード	¥ 3,200	¥ 2,900
CZ-8BR1	立体映像セット	¥ 29,800	現金特価
X-1用	X-1turboマウス	¥ 13,800	¥ 9,800
CZ-8PK2	18ドット漢字プリンター	¥134,800	¥39,800
CZ-502F	320Kバイトデュアルフロッピー	¥ 99,800	現金特価
AN-58C	X-1G用RFコンバータ	¥ 29,000	現金特価
CZ-8VC	RFコンバーター	¥ 15,800	現金特価
CU14F/G用	スモークドフィルター	¥ 9,800	¥ 5,980

CU14G/F1をお使いの方の眼を守ります。

上記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。
今なら夏のボーナス一括払い手数料なし。冬のボーナス一括払いも同時受付中

X-1シリーズ システムソフト

商品名		機種名	価格	現金特価
コスモステーション		CZ-136SF(2D・5"FD版)	¥ 9,800	¥ 9,200
モデムターミナル		CZ-133SF(2D・5"FD版)	¥25,800	¥23,000
turboターミナル		CZ-131SF(2D・5"FD版)	¥ 8,800	¥ 8,100
ランゲージマスター(CP/M®)		CZ-128SF(2D・5"FD版)	¥ 9,800	¥ 9,200
turbo CP/M(漢字版)		CZ-130SF(2D・5"FD版)	¥14,800	¥13,600
ミュートピア		CZ-139SF(2D・5"FD版)	¥12,800	¥11,700
ランゲージシリーズ	FORTRAN	CZ-115LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	C	CZ-116LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	turbo LOGO(漢字版)	CZ-117SF(2D・5"FD版)	¥18,800	¥17,000
	COBOL	CZ-118LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	PROLOG	CZ-119LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	LISP	CZ-120LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	APL	CZ-126LF	¥13,800	¥12,600

X-1シリーズ NEW-BASIC

対応機種	NEW BASIC	価格	現金特価
CZ-800C・CZ-801C・CZ-802C	❶カセット版 CZ-112SF	¥7,800	¥7,200
CZ-803C・CZ-804C	❸5"FD版 CZ-124SF	¥8,800	¥8,100

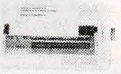
新製品 限定20台即納 CZ8PC1



24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC1 …………… ¥69,800
X1シリーズケーブル付

定価合計¥69,800➡現金特価	
¥ 3,500×18回	㋭なし ㋟なし
¥ 5,100×12回	㋭なし ㋟なし

限定特別価格 MZ1P17



24ドット熱転写プリンター
MZ-1P17 …………… ¥79,800
プリンターケーブル …… ¥ 7,500

定価合計¥86,300➡¥42,800	
¥3,900×12回	㋭なし ㋟なし
¥7,500× 6回	㋭なし ㋟なし

新製品 CZ-6PV1
高画質のフルカラープリントを実現。
CZ-6PV1 …………… ¥198,000

定価合計¥198,000➡現金特価	
¥ 5,600×36回	㋭なし ㋟なし
¥ 8,000×24回	㋭なし ㋟なし

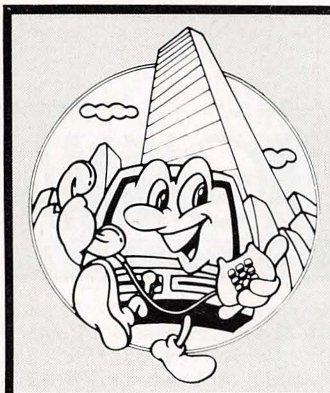
買い替え大作戦
☆買い替えがこんなにもおとく………この機会のがすなョ!　7月15日まで有効

下取機種	購入機種	下取差額	下取機種	購入機種	下取差額
X-1Cラム付	X-1G30	¥ 73,000	PC-8801+漢ロム	PC-8801MH	¥143,000
X-1Cs	X-1G30	¥ 71,200	PC-8801II-30	PC-8801MH	¥107,000
X-1F10	X-1G30	¥ 68,000	PC-8801II MR	PC-8801MH	¥ 75,000
FM new7	X-1G30	¥ 73,000	X-1F10	PC-8801MH	¥148,000
PC-8801FR30	X-1ターボZセット	¥192,000	X-1F20	PC-8801MH	¥130,000
X-1ターボIIセット	X-1ターボZセット	¥183,000	PC-8801II-30	PC-8801VA	¥184,000
X-1F20セット	X-1ターボZセット	¥213,000	PC-8801II SR30	PC-8801VA	¥160,000
FM new7	X-1ターボIII(CZ870C)	¥ 98,000	PC-8801FH30	PC-8801VA	¥143,000
FM new7	FM77AV20-2	¥ 98,000	PC-9801F2	PC-9801VM21	¥187,000
PC-8001II SR	PC-8801FH30	¥123,000	PC-9801M2	PC-9801VM21	¥137,000
PC-8801+漢ロム	PC-8801FH30	¥109,000	PC-8801II-30	PC-9801VX2	¥267,000
PC-8801II-30	PC-8801FH30	¥ 78,000	PC-8801II SR30	PC-9801VX2	¥245,000
PC-8801II SR-30	PC-8801FH30	¥ 50,000	PC-9801U2	PC-9801VX2	¥249,000
FM new7	PC-8801FH30	¥121,000	PC-9801UV2	PC-9801VX2	¥160,000
X-1F10	PC-8801FH30	¥117,000	PC-9801F2	PC-9801VX2	¥216,000
X-1F20	PC-8801FH30	¥100,000	PC-9801M2	PC-9801VX2	¥165,000
PC-8001II SR	PC-8801MH	¥154,000	PC-9801VM2	PC-9801VX2	¥123,000

最新製品PC-286、MZ-2861、X68000、PC-88VA、への買い替え特価もご用意してありますのでお問い合せ下さい。**03-987-7771**

クレジット御利用の場合、満18才以下のお客様では直接お申し込みは出来ません。御両親様といっしょにお申し込みをお願いいたします。

ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部 東京都豊島区東池袋1−28−6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ



THE 8801 SERIES

このチャンス!のがす手はないぞ!

新製品 驚異のプライス

PC-8801FH

●8MHzのCPU μPD70008AC-8搭載
●熟語変換可能なN_{88}-日本語BASICを添付
●JIS第1、第2水準漢字ロムを実装

新登場!



/ 新CPU採用(8MHz)による処理スピードの飛躍的な向上。
/ 日本語機能・通信機能・AV機能の充実。
/ 先鋭ニーズに確実に応えるPC-8801MH/PC-8801FH。まさに高水準パソコン。
/ 君のPC-8801シリーズからの買替えは絶対条件。

PC-8801FH Model 30 A コース

最新65.536色表示可能

8801FH30(本体)……… ¥168,000
KD-862[ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー] ¥ 99,800
ブランクディスケット[5 2D, 10枚] ¥ 17,000
バックアップキット[ディスク]・¥ 3,400

定価合計¥288,200➡現金特価	
¥ 4,600×36回	㋭15000㋞なし
¥ 5,700×48回	㋭なし ㋞なし
¥ 7,100×36回	㋭なし ㋞なし
¥ 8,500×30回	㋭なし ㋞なし

●65.536色を表示する際は、別売のビデオアートボード(PC-8801-17)とビデオアートボード対応ディスプレー(KD862)が必要です。……FHmodel30Fコース

PC-8801FH Model 30 B コース

最新65.536色表示可能
ハガキ印字の出来るシートフィーダセット

8801FH30(本体)……… ¥168,000
KD-862[ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー] ¥ 99,800
PR406M[24熱転写プリンター] ¥ 59,800
PR406M-01[シートフィーダ]・¥ 22,800
ブランクディスケット[5 2D, 10枚] ¥ 17,000
バックアップキット[ディスク]・¥ 3,400

定価合計¥370,800➡現金特価	
¥ 5,800×48回	㋭10000㋞なし
¥ 6,100×36回	㋭20000㋞なし
¥ 6,300×60回	㋭なし ㋞なし
¥ 9,400×36回	㋭なし ㋞なし

ワールドイン アオヤマ ロングセラーコース!!

X-1Gがさらにお求めやすくなりました。
この機会に是非…
Telephone Call

PC-8801FH Model 30 F コース

65.536色表示〈アートの世界〉

8801FH30(本体)……… ¥168,000
KD-862[ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー] ¥ 99,800
8801-17[ビデオアートボード]…… ¥ 49,800
ブランクディスケット[5 2D 10枚] ¥ 17,000
バックアップキット[ディスク]‥ ¥ 3,400

定価合計¥338,000➡現金大特価	
¥ 4,200×48回	㋭15000㋞なし
¥ 5,100×36回	㋭20000㋞なし
¥ 8,400×36回	㋭なし ㋞なし
¥12,000×24回	㋭なし ㋞なし

PC-8801FH Model 30 E コース

8801FH30(本体)……… ¥168,000
CMT146L[4050文字アナログ カラーディスプレー] ¥ 89,800

定価合計¥257,800➡¥174,000	
¥ 4,000×60回	㋭なし ㋞なし
¥ 4,800×48回	㋭なし ㋞なし
¥ 6,000×36回	㋭なし ㋞なし
¥ 8,600×24回	㋭なし ㋞なし

PC-8801FH Model 30 C コース

8801FH30(本体)……… ¥168,000
KD-854[4050文字アナログ カラーディスプレー]‥ ¥ 89,800
ブランクディスケット[5 2D, 10枚] ¥ 17,000
バックアップキット[ディスク]・¥ 3,400

定価合計¥278,200➡現金特価	
¥ 4,400×60回	㋭なし ㋞なし
¥ 4,900×36回	㋭10000㋞なし
¥ 5,200×48回	㋭なし ㋞なし
¥ 6,600×36回	㋭なし ㋞なし

PC-8801FH Model 20 K コース

8801FH20(本体)……… ¥138,000
CMT146L[4050文字 カラーディスプレー] ¥ 89,800

定価合計¥227,800➡¥149,800	
¥ 3,500×60回	㋭なし ㋞なし
¥ 4,100×48回	㋭なし ㋞なし
¥ 5,200×36回	㋭なし ㋞なし
¥ 7,300×24回	㋭なし ㋞なし

PC-8801FH・BLACK

新登場!



限定品 即納30台 PC-8801FH Model 30 P コース BLACK

8801FH30(本体)[ブラック]・¥168,000

定価合計¥168,000➡現金特価	
¥ 6,300×24回	㋭なし ㋞なし
¥ 4,400×36回	㋭なし ㋞なし

●ブラックはディスプレーKD862のみとなり、KD854のブラックはありません。

即納10セット PC-8801FH Model 30 O コース BLACK

最新65.536色表示可能

8801FH30(本体)[ブラック]・¥168,000
KD-862[ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー] ¥ 99,800
バックアップキット[ディスク]‥ ¥ 3,400
クリーニングキット …… ¥ 2,500

定価合計¥273,700➡現金特価	
¥ 5,700×48回	㋭なし ㋞なし
¥ 7,100×36回	㋭なし ㋞なし
¥10,100×24回	㋭なし ㋞なし
¥13,100×18回	㋭なし ㋞なし

PC-8801シリーズ 周辺機器

メーカー名	型番	標準価格	現金特価	48回均等払い	36回均等払い	主な特長
NEC	PC-KD862(ディスプレー)	¥ 99,800	現金大特価	¥2,113	¥2,665	14インチ0.39アナログRGB付 デュアルスキャンタイプ
NEC	PC-TV352(ディスプレー)	¥115,000	¥84,800	——	¥2,897	15インチ0.39アナログ・デジタル TVチューナー付
NEC	PC-TV471(ディスプレー)	¥248,000	現金大特価	¥5,400	¥6,800	21インチ0.42アナログ・デジタル TVチューナー付
NEC	PC-PR101TL(プリンター)	¥ 79,800	¥66,200	¥1,800	¥2,200	24熱転写プリンター
NEC	PC-PR406M(プリンター)	¥ 59,800	現金大特価	¥1,300	¥1,700	24熱転写プリンター
Star	AR2400	¥188,000	¥98,000	——	¥3,348	24ドットプリンター
Star	AR2410	¥114,000	¥89,800	——	¥3,068	24ドットプリンター
NEC	PC-8801SR-01	¥ 9,800	現金大特価	——	——	PC80S31用I/Fボート
NEC	PC-8801-10	¥ 28,000	現金大特価	——	——	ミュージックインターフェイス
NEC	PC-8801-11	¥ 19,800	現金大特価	——	——	サウンドボード
NEC	PC-8801-17	¥ 49,800	¥39,800	在庫入荷		ビデオアートボード
NEC	PC-8872	¥ 9,800	現金大特価	——	——	マウス

PC-8801mH、FHは定価計算になります。

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。
☎03-987-7771

PC-8801mH

新登場!
●余裕ある大容量メモリが高機能の証明
●最新鋭CPU搭載のハイスピード



PC-8801mH C コース

8801MH(本体)………… ¥208,000
CMT146L[4050文字アナログ ディスプレー] ¥ 89,800
バックアップキット[ディスク]・¥ 3,400

定価合計¥301,200➡¥204,000	
¥ 3,600×48回	㋭12000㋞なし
¥ 4,900×36回	㋭13000㋞なし
¥ 6,900×36回	㋭なし ㋞なし
¥10,100×24回	㋭なし ㋞なし

本体特価 ¥159,600

PC-8801mH A コース

8801MH(本体)………… ¥208,000
KD-862[ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー] ¥ 99,800
ブランクディスケット[5 2D10枚]・¥ 17,000
バックアップキット[ディスク]・¥ 3,400

定価合計¥328,200➡現金特価	
¥ 5,800×36回	㋭15000㋞なし
¥ 6,500×48回	㋭なし ㋞なし
¥ 8,300×36回	㋭なし ㋞なし
¥ 9,900×30回	㋭なし ㋞なし

PC-8801mH B コース

8801MH(本体)………… ¥208,000
KD854[4050文字アナログ カラーディスプレー]…¥ 89,800
FDDクリーニングキット‥ ¥ 7,200
ブランクディスケット[5 2D, 10枚] ¥ 17,000
バックアップキット[ディスク]・¥ 3,400

定価合計¥325,400➡現金特価	
¥ 3,700×48回	㋭14000㋞なし
¥ 6,000×48回	㋭なし ㋞なし
¥ 6,000×36回	㋭10000㋞なし
¥ 7,600×36回	㋭なし ㋞なし

PC-8801mH D コース

8801MH(本体)………… ¥208,000
KD-862[ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー] ¥ 99,800
ブランクディスケット[5 2D10枚]・¥ 17,000
ビデオアートボード[8801-17]‥ ¥ 49,800
バックアップキット[ディスク]・¥ 3,400

定価合計¥378,000➡現金特価	
¥ 6,100×36回	㋭21000㋞なし
¥ 7,600×48回	㋭なし ㋞なし
¥ 9,600×36回	㋭なし ㋞なし
¥13,700×24回	㋭なし ㋞なし

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

4 見て、触れて、納得して下さい

ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。店内には、お客様のニーズにぴったりの新作ソフトが、ズラリ勢揃い。お客様ご自身の目でじっくりと、お選び下さい。

5 グーンとお得な下取システム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

6 うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

ワールド イン アオヤマ

AOYAMA WORLD IN

新製品電話受付注文センター

☎03-987-7771

PC-88VA

16ビットのパワーが描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。

- ▶ハイスピードなグラフィック表示
- ▶マルチ画面、スプライト機能
- ▶簡単に楽しめるアニメーション　マウス標準装備
- ▶楽しさを大きく広げるビデオ出力
- ▶16ビットCPUをはじめ革新的なパワーを発揮
- ▶辞書ROMによる高速連文節変換を実現し、さらに充実した日本語処理機能
- ▶PC-8801シリーズとの互換性が図れるN88-BASIC
- ▶PC-8801シリーズの豊富なソフトウェア、周辺機器を継承





●88VA用ビデオボードはFH、MH用とは異なりますのでご相談下さい。定価￥39,800(88VA-11)

★今、PC-88VAをコースでお買上げいただいたお客様全員にクリーニングキットか斉藤由貴テレホンカードをプレゼント!!

PC-88VA Aコース

PC-88VA〔本体〕……… ￥298,000
PC-KD862〔ビデオアート対応4050ディスプレー〕‥ ￥ 99,800
バックアップキット〔ディスク〕‥ ￥ 4,800

定価合計￥402,600➡現金特価	
￥10,500×36回	㋭なし ㋬なし
￥15,000×24回	㋭なし ㋬なし

PC-88VA Bコース

PC-88VA〔本体〕……… ￥298,000
バックアップキット〔ディスク〕‥ ￥ 4,800

定価合計￥302,800➡現金特価	
￥11,300×24回	㋭なし ㋬なし
￥ 7,900×36回	㋭なし ㋬なし

お客様相談室

03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは上記へお電話ください。(10:30～20:00)

ワールド イン アオヤマのパソコンは全商品一年間の保険付

商品が、火災、落雷、爆発、破曲損、盗難、水濡れ等のような損害を受けた場合に保険金が支払われます。

パソコン保険導入の為、お客様に￥1,300の負担をお願いいたしております。

PC-8801シリーズ アプリケーション インフォメーション

ソフト名	メディア	定価	現金特価	備考
カード型データベース				
日本語MY CARD Ver 2.0	5"2D	￥58,000	￥49,000	
ユーカラ CARD	5"2D	￥28,000	￥23,700	
JETカードペア	5"2D	￥26,000	￥22,100	
グラフィック　ワープロ				
ユーカラart	5"2D/5"2HD	￥30,000	￥25,500	
SUPER春望クリエイティブII	5"2D	￥34,800	￥28,800	
SUPER春望クリエイティブII	5"2HD	￥37,800	￥31,000	
日本語ワープロ				
Shogun	5"2D/5"2HD	￥34,800	￥29,500	PC-8801,8801 II不可
JETエキスパート	5"2D	￥33,000	現金大特価	
SUPER春望プライマリII	5"2D	￥17,800	現金大特価	
SUPER春望プライマリII	5"2HD	￥19,800	現金大特価	
SUPER春望ビジネスII	5"2D	￥27,800	￥23,000	
SUPER春望ビジネスII	5"2HD	￥29,800	現金大特価	
HuPRINT™名筆88	5"2D/5"2HD	￥19,000	現金大特価	

ソフト名	メディア	定価	現金特価	備考
通信　ワープロ				
JETターミナルペア	5"2D	￥22,000	現金大特価	
SUPER春望ネットワークII	5"2D	￥44,000	￥36,400	
SUPER春望ネットワークII	5"2HD	￥47,800	￥39,100	
ユーカラK2+	5"2D	￥28,000	現金大特価	
英文ワープロ				
WORD MATE	5"2D	￥39,000	現金特価	
ワードテック	5"2D	￥98,000	現金特価	
WORD STAR	5"2D	￥25,000	￥100,000	PC-8801II SRまで
株価分析ソフト				
THEりっちなかぶぬし	5"2D/5"2HD	￥140,000	￥112,000	
株式実戦シリーズ	5"2D/5"2HD	￥95,000	￥76,000	
漢字・青色申告の友	5"2D/5"2HD	￥29,000	現金特価	PC-8801,8801 II不可
漢字・青色申告の友	カナ版	￥25,000	現金特価	PC-8801,8801 II不可

※PC8801用アプリケーションに関しまして御不明な点などお気軽にお問い合せ下さい。

特選中古パソコン

NEC

6001シリーズ本体

- PC-6001〔家庭用TVに直接可能〕………￥ 89,800►￥ 8,000
- PC-6006〔ロム、ラムカートリッヂ〕………￥ 14,000►￥ 4,000
- PC-6001MKII〔家庭用TVに直接可能〕………￥ 84,800►￥ 12,000
- PC-6001MKII SR〔RFモジューレーター付〕………￥ 89,000►￥ 20,000
- PC-6006SR〔RAMカートリッヂ〕………￥ 9,800►￥ 5,000
- PC-6601〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕………￥143,000►￥ 25,000
- PC-6601SR〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕………￥155,000►￥ 38,000

8001シリーズ本体

- PC-8001MKII………￥123,000►￥ 16,000
- PC-8001MKII SR………￥108,000►￥ 18,000
- PC-8001MKII SR〔新品〕………￥108,000►￥ 19,800

データレコーダ

- PC-DR312………￥ 12,800►￥ 6,800
- PC-DR321〔新品〕………￥ 19,800►￥ 12,800
- PC-DR350〔新品〕………￥ 18,800►￥ 8,900
- PC-DR312〔新品〕………￥ 12,800►￥ 9,500
- PHC-DR II〔新品〕………￥ 12,800►￥ 9,200
- PC-DR311………￥ 12,800►￥ 6,000
- PC-6081………￥ 12,800►￥ 6,000
- PC-6082………￥ 19,800►￥ 7,000

ディスプレー　NEC本体に接続できるディスプレーを紹介

●2000文字ディスプレー(デジタル)

- PC-KD251K………￥ 59,800►￥ 28,000
- PC-KD351………￥ 99,800►￥ 28,000
- CU-14GB〔新品同様〕………￥ 49,800►￥ 29,800
- CU14GE………￥ 49,800►￥ 28,000

CU14GシリーズはNEC、Sharp、富士通他の本体に接続できますので、8ピンRGBケーブル￥1000を合せて御使用下さい。

●2000文字ディスプレーテレビ

- PC-TV151………￥ 94,800►￥ 42,000
- CZ-811D………￥ 89,800►￥ 38,000
- CZ-811D〔新品同様〕………￥ 89,800►￥ 39,800

●4050文字デジタルディスプレー

- PC-KD551………￥118,000►￥ 48,000
- PC-KD551K………￥ 99,800►￥ 52,000
- CU14P1〔RGB〕〔新品同様〕………￥129,800►￥ 59,800

●4050文字アナログディスプレー

- PC-KD852………￥ 99,800►￥ 58,000
- PC-KD854………￥ 89,800►￥ 58,000
- PC-KD854〔新品〕………￥ 89,800►￥ 59,800
- PC-KD862〔アナログRGB〕………￥ 99,800►￥ 68,000

●4050文字アナログ、デジタルディスプレー

- CMT-146L〔アナログRGB〕………￥ 89,800►￥ 47,000
- CMT-146L〔アナログRGB〕〔新品同様〕………￥ 89,800►￥ 49,800
- CU14AG2〔アナログRGB〕〔新品同様〕………￥ 84,800►￥ 54,000
- CU14A4〔アナログRGB〕〔新品同様〕………￥ 89,800►￥ 59,800

●4050文字 2000文字デジタルディスプレーテレビ

- CZ870D〔新品同様〕………￥108,000►￥ 70,000

●4050文字 2000文字アナログディスプレー

- PC-TV351………￥129,800►￥ 78,000
- PC-TV451〔新品同様〕………￥168,000►￥129,000
- PC-TV452〔新品同様〕………￥128,000►￥ 95,400
- PC-TV352〔新品同様〕………￥115,000►￥ 84,800

●その他

- PC-6041〔2000文字モノクロ〕………￥ 36,800►￥ 8,000
- PC-60M43〔15色ディスプレー〕………￥ 65,800►￥ 18,000

ワールド イン アオヤマ

テレフォンガイド

パソコンの買取り、査定、注文

03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。

※ワールド イン アオヤマでは、即金にて￥500,000までお支払いさせていただきます。

●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り

03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-6104

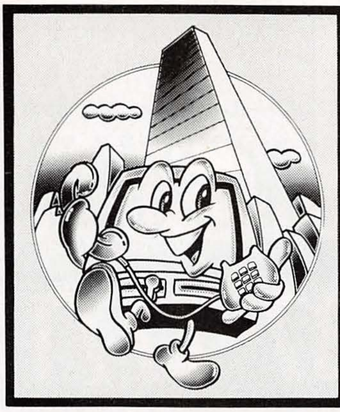
その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。

注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間
●月曜日～金曜日 10:00～23:00
●土・日曜日・祭日 10:30～19:00



ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ



特選 中古パソコン

中古品 驚異のプライス

中古なら代金は商品到着時に配送にお支払い下さい。 銀行振込みは不要です。

今月の限定お買得品

SHARP

スーパーMZ V2

限定品



MZ-2531〔本体〕……… ¥199,800

定価合計¥199,800➡**¥138,000**

SHARP

スーパーMZ V2



MZ-2531〔本体〕……… ¥199,800

MZ-1D24〔ディスプレーテレビ〕・ ¥128,000

定価合計¥327,800➡**¥237,000**

SHARP X1G 10

新品限定品



X1G model 10 **H**セット

CZ-820C〔本体〕・¥69,800➡¥39,800

AN58C〔RFコンバーター〕¥ 2,900➡¥ 2,500

Hセット合計¥72,700➡**¥40,500**

SHARP X1G 10

新品限定品



X1G model 10 **J**セット

CZ-820C〔本体〕‥¥69,800➡¥39,800

CZ-820D〔ディスプレー〕¥79,800➡¥49,800

Jセット合計¥149,600➡**¥88,000**

TVも映るよくばりコース

SHARP X1G 10

新品限定品



X1G model 10 **K**セット

CZ-820C〔本体〕・¥69,800➡¥39,800

CU-14GB〔ディスプレー〕¥49,800➡¥28,800

Kセット合計¥119,600➡**¥65,800**

Victor 新品同様品

<MSX2パソコン>



HC-90〔64K、3.5ドライブ付〕

定価合計¥168,000➡**¥79,800**

Panasonic A1 MSX2



今月のサービス品

FS-JS220(Joyパッド)

定価¥1,500

FS-A1 ＋(プラス)

定価合計¥29,800➡**¥26,000**

SHARP

<漢字プリンター>



CZ-8PK2〔18漢字プリンター〕¥134,800

定価合計¥134,800➡**¥39,800**

PC-8851〔4050文字グリーンディスプレー〕……… ¥ 58,800 ► ¥ 20,000

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。☎03-987-7771

お使いの本体に合うディスプレーをお気軽にお問い合せ下さい。

フロッピーディスク

- TF20〔5″フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕 ¥142,000 ► ¥ 38,000
- K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕……… ¥128,000 ► ¥ 39,000
- PC-8031-2W〔5″フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕‥ ¥248,000 ► ¥ 52,000
- PC-80S31〔5″フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕 ¥168,000 ► ¥ 58,000
- PC-80S31K〔5″フロッピーディスク〕〔新品〕……… ¥108,000 ► ¥ 89,800
- LFD880〔8″フロッピー〕……… ¥223,000 ► ¥ 98,000
- PC-9881〔8″フロッピー〕……… ¥320,000 ► ¥ 88,000
- ティアックFD55B〔88/IIフロッピー PC-8801/IISR・FRに接続可能〕〔新品〕… ¥ 60,000 ► ¥ 27,200
- PC-8201〔ハンドヘルド〕……… ¥138,000 ► ¥ 58,000

8801シリーズ本体

- PC-8801……… ¥228,000 ► ¥ 28,000
- PC-8801〔漢字ロム付〕……… ¥266,000 ► ¥ 36,000
- PC-8801 II10……… ¥168,000 ► ¥ 43,000
- PC-8801 II30〔5″ドライブ2機増設〕……… ¥275,000 ► ¥ 74,000
- PC-8801 II30〔5″ドライブ2機増設〕……… ¥275,000 ► ¥ 75,000
- PC-8801 II30〔5″ドライブ2機標準装備〕……… ¥275,000 ► ¥ 75,000
- PC-8801 IISR30〔5″ドライブ2機増設〕……… ¥258,000 ► ¥110,000
- PC-8801 IIFH10〔新品同様〕……… ¥ 99,800 ► ¥ 77,000
- PC-8801 IIFR20〔5″ドライブ1機増設〕……… ¥148,000 ► ¥ 92,000
- PC-8801 IIFR20〔5″ドライブ1機標準装備〕……… ¥148,000 ► ¥ 90,000
- PC-8801 IIFR30〔5″ドライブ1機増設〕……… ¥178,000 ► ¥108,000
- PC-8801 IIFR30〔5″ドライブ2機標準装備〕……… ¥178,000 ► ¥108,000
- PC-8801FH20……… ¥138,000 ► ¥100,000
- PC-8801FH30……… ¥168,000 ► ¥125,000
- PC-8801 IIMR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕……… ¥238,000 ► ¥122,000
- PC-8801 IIMH……… ¥238,000 ► ¥155,000
- フロッピーディスク・ティアック・FD55BV〔PC-8801MK II用フロッピーディスク〕〔新品〕 ¥ 60,000 ► ¥ 27,200
- PC-88VA……… ¥298,000 ► 中古予約受付中

9801シリーズ本体

- 256K増設ラムボード〔新品〕……… ¥ 18,000 ► ¥ 12,800
- 512K増設ラムボード〔新品〕……… ¥ 26,000 ► ¥ 15,800
- 1MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕……… ¥ 45,000 ► ¥ 28,000
- 1.5MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕……… ¥ 58,500 ► ¥ 38,000
- PC-9801E〔漢ロム付〕……… ¥245,000 ► ¥ 78,000
- PC-9801U2……… ¥298,000 ► ¥125,000
- PC-9801UV2……… ¥318,000 ► ¥198,000
- PC-9801UV2〔新古品〕……… ¥318,000 ► ¥218,000
- PC-9801F2〔5″ドライブ2機標準装備〕……… ¥398,000 ► ¥148,000
- PC-9801m₂〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕……… ¥415,000 ► ¥185,000
- PC-9801VF2〔5″ドライブ2機標準装備〕……… ¥348,000 ► ¥188,000
- PC-9801Vm₂〔5″ドライブ2機標準装備〕……… ¥415,000 ► ¥250,000
- PC-9801Vm21……… ¥390,000 ► ¥278,000
- PC-9801VX2……… ¥433,000 ► ¥310,000
- PC-9801VX4……… ¥693,000 ► ¥486,000
- PC-98LTmodel 1……… ¥238,000 ► ¥172,000

プリンター

- PC-PR401〔サーマルプリンター〕……… ¥ 39,800 ► ¥ 18,000
- PC-6023〔カラープロッタープリンターケーブル付〕〔新品〕 ¥ 79,800 ► ¥ 14,800
- RP-80F TII〔シリアルプリンター〕……… ¥ 89,000 ► ¥ 28,000
- MP80F T〔16ドットプリンター〕……… ¥129,000 ► ¥ 28,000
- GP-500M〔シリアルプリンター〕……… ¥ 49,800 ► ¥ 19,800
- GP-700M〔カラープリンター〕……… ¥ 99,800 ► ¥ 28,000
- PC-8821〔グラフィックドットプリンター〕……… ¥198,000 ► ¥ 35,000
- PC-8826〔カラープロッタープリンター〕……… ¥148,000 ► ¥ 38,000
- PC-8027〔10ドットプリンター〕……… ¥ 89,000 ► ¥ 35,000
- PC-PR103〔インパックトラインドットプリンター〕……… ¥ 89,800 ► ¥ 25,000
- PC-6021〔シリアルプリンター〕……… ¥ 49,800 ► ¥ 14,000
- PC-6022〔シリアルプリンター〕……… ¥ 29,800 ► ¥ 12,000

●ドット漢字プリンター

- RP80F TIIK〔16漢字プリンター〕……… ¥129,000 ► ¥ 39,000
- GP-550M〔16漢字プリンター〕……… ¥119,800 ► ¥ 28,000

●熱転写漢字プリンター

- PC-PR406M〔24熱転写プリンター〕……… ¥ 59,800 ► ¥ 39,800
- PC-PR405〔24漢字プリンター〕〔新品同様〕……… ¥ 69,800 ► ¥ 29,800
- PC-PR101T〔24熱転写プリンター〕〔新品〕……… ¥108,000 ► ¥ 49,800
- PC-PR406〔24熱転写漢字プリンター〕……… ¥ 99,800 ► ¥ 48,000
- PC-8825〔24熱転写プリンター〕……… ¥176,000 ► ¥ 38,000
- TR-24CL〔24カラー熱転写プリンターケーブル付〕〔新品〕 ¥ 73,700 ► ¥ 46,800

●24ドット漢字プリンター

- PC-PR101〔24シリアルプリンター〕……… ¥238,000 ► ¥ 78,000
- PC-PR201〔24漢字プリンター〕……… ¥298,000 ► ¥ 92,000
- NM-9400S〔24漢字プリンター〕〔新品〕……… ¥310,000 ► ¥128,000
- NM-9900〔24 15インチ漢字プリンター〕 新品限定品 ……… ¥298,000 ► ¥122,000
- NM-9400〔24漢字プリンター〕……… ¥310,000 ► ¥120,000
- PC-PR201T〔130ケタ熱転写漢字プリンター〕……… ¥170,000 ► ¥ 79,000
- PR-201H〔24シリアルプリンター〕……… ¥288,000 ► ¥148,000
- PR-201HC〔24カラーシリアルプリンター〕〔新品同様〕……… ¥308,000 ► ¥148,000
- PC-PR201F〔24ドット漢字プリンター〕〔第2水準付〕……… ¥188,000 ► ¥110,000
- AP-80K〔24熱転写プリンター、ロム、ケーブル付〕……… ¥ 80,300 ► ¥ 38,000
- AP-80K〔24熱転写プリンター、ロム、ケーブル付〕〔新品〕・ ¥ 80,300 ► ¥ 48,800
- M1024II〔24プリンター、ケーブル付〕〔新品〕……… ¥132,900 ► ¥ 67,800
- VP130K〔130ケタ24シリアルプリンター〕……… ¥177,000 ► ¥ 78,000
- PC-PR201F〔24ドット漢字プリンター〕〔第2水準付〕〔新品〕 ¥188,000 ► ¥118,000
- NM-9950〔カラー第2水準付プリンター〕〔新品同様〕……… ¥245,000 ► ¥144,000
- NM-9700〔カラー第2水準付プリンター〕〔新品同様〕……… ¥163,000 ► ¥120,000
- AR-2410〔24第2水準付プリンター〕〔新品同様〕……… ¥114,000 ► ¥ 79,800

●その他

- PC-IN502〔イメージスキャナ〕……… ¥ 99,800 ► ¥ 67,000
- PC-IN503〔イメージスキャナ〕……… ¥149,800 ► ¥105,000
- PC-IN503〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕……… ¥149,800 ► ¥115,000

FUJITSU

本体

- FM-7……… ¥126,000 ► ¥ 18,000
- FM-NEW7……… ¥ 99,800 ► ¥ 20,000
- FM-NEW7〔新品同様〕……… ¥ 99,800 ► ¥ 26,000
- FM-77L2……… ¥193,000 ► ¥ 62,000
- FM-77L4……… ¥238,000 ► ¥ 68,000
- FM-77D2……… ¥228,000 ► ¥ 58,000
- FM-77AV1……… ¥128,000 ► ¥ 72,000
- FM-77AV2……… ¥158,000 ► ¥ 88,000
- FM-77AV2〔新品〕……… ¥158,000 ► ¥ 98,500
- FM-77AV20-1〔新品同様〕……… ¥138,000 ► ¥ 89,800
- FM-77AV20-2〔新品同様〕……… ¥168,000 ► ¥110,000
- FM-77AV40〔新品同様〕……… ¥228,000 ► ¥148,000

ディスプレー

- CU-14GB〔2000文字カラー〕〔新品同様〕……… ¥ 49,800 ► ¥ 28,800
- MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕……… ¥ 67,800 ► ¥ 28,000
- FM-TV152〔新品同様〕……… ¥ 89,800 ► ¥ 58,000
- FM-TV153〔2000文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕… ¥108,000 ► ¥ 72,000
- FM-TV154〔2000文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕… ¥138,000 ► ¥ 89,000
- CU14FA〔2000文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕〔ケーブル付〕 ¥ 49,800 ► ¥ 27,000

フロッピーディスク

- MB-27611……… ¥128,000 ► ¥ 68,000
- MB-27603〔シングルディスク〕……… ¥440,000 ► ¥ 52,000
- MB-27631〔3.5″ディスク〕……… ¥ 85,000 ► ¥ 62,000
- LFD550FM〔5″ディスク、1Fケーブル付〕〔新品〕……… ¥ 98,000 ► ¥ 68,000

プリンター

- SP-800F〔セイコー社、シリアルプリンター〕……… ¥ 64,800 ► ¥ 28,000
- GP-500F〔セイコー社、シリアルプリンター〕……… ¥ 49,800 ► ¥ 22,000
- GP550F〔16ドットプリンター〕……… ¥119,800 ► ¥ 32,000
- M1009〔シリアルプリンター〕……… ¥ 49,800 ► ¥ 18,000
- MB27409〔シリアルプリンター〕……… ¥ 79,800 ► ¥ 38,000

データレコーダ

- MB27502……… ¥ 12,800 ► ¥ 7,200
- MB27501……… ¥ 12,800 ► ¥ 6,000
- PHC-DR II〔新品〕……… ¥ 12,800 ► ¥ 9,200

SHARP

本体

- MZ-721……… ¥ 89,800 ► ¥ 12,000
- MZ-731……… ¥128,000 ► ¥ 20,000
- MZ-1500……… ¥ 89,800 ► ¥ 24,000
- MZ-2000〔Gラム付①〕……… ¥218,000 ► ¥ 24,000
- MZ-2200〔DR付〕……… ¥147,800 ► ¥ 22,000
- MZ2500 30……… ¥199,800 ► ¥ 72,000

ディスプレー

- CU14A4〔4050、アナログデジタルRGB〕〔新品同様〕……… ¥ 89,800 ► ¥ 59,800
- CU14GB〔2000文字カラー〕〔新品限定品〕……… ¥ 49,800 ► ¥ 29,800
- MZ-1D22〔4050文字ディスプレー〕……… ¥ 99,800 ► ¥ 52,000

The.X-1

- X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕……… ¥155,000 ► ¥ 55,000
- X-1C〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……… ¥119,800 ► ¥ 55,000
- X-1D〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……… ¥198,000 ► ¥ 60,000
- X-1Turbo II〔本体〕……… ¥178,000 ► ¥ 87,000
- X-1Turbo II〔ディスプレー〕……… ¥119,800 ► ¥ 67,000
- CZ-855D〔新品同様〕……… ¥119,800 ► ¥ 70,000
- CZ-870C〔X-1Turbo III〕〔本体〕〔新品同様〕……… ¥168,000 ► ¥112,000
- CZ-870C〔X-1Turbo III〕〔本体〕……… ¥168,000 ► ¥108,000
- CZ-870D〔X-1Turbo III〕〔ディスプレー〕……… ¥109,800 ► ¥ 69,000
- X-1F 10〔CZ811本体〕……… ¥ 89,800 ► ¥ 26,000
- X-1F 10〔CZ-811本体〕〔新品〕……… ¥ 89,800 ► ¥ 26,800
- X-1F〔CZ811ディスプレー〕……… ¥ 89,800 ► ¥ 39,800
- X-1F 20〔CZ812本体〕……… ¥139,800 ► ¥ 59,000
- CZ-800C〔本体、Gラム付〕……… ¥155,000 ► ¥ 20,000

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170



身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

6000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	T/B	3,000	2,760
ギャラクシアン	T/B	3,000	2,760
ディグダグ	T/B	3,500	3,260
キャスル・エクセレント	T/B	4,800	4,440
グロブダー	T/B	3,800	3,540
エキサイト4人麻雀	T/B	4,000	3,700
タイニーゼビウスマーク2	T/B	3,500	3,250
ボスコニアン	T/B	3,800	3,540
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
ザ・キャッスル1	T/B	3,800	3,520
トリトーン	T/B	4,800	4,440
アスピック	T/B	4,800	4,440
はーりぃふぉっくす雪の魔王	T/B	4,200	3,890
信長の野望	T/B	4,500	4,180
慶子ちゃんの秘密	T/B	3,800	3,520
青い宇宙の冒険	T/B	4,800	4,440
アメリカントラック	T/B	4,500	4,180
モールモール60SR	T/B	3,800	3,520
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,520
ザ・ブラックオニキス	T/B	5,800	5,400
タイムトンネル	T/B	4,800	4,440
スペースハリアー	T/B	4,100	3,800
リザート	T/B	4,800	4,440
飛車	T/B	4,200	3,890
暗黒星雲	T/B	4,800	4,440
テラ4001	T/B	4,800	4,440
エキサイト4人麻雀 SR	3FD	6,800	6,330
はーりぃふぉっくすSR	3FD	7,800	7,250
スペースハリアー	3FD	6,200	5,770
マッピー	3FD	6,200	5,770
グロブダー	3FD	6,000	5,580
タイニゼビウスマーク2	3FD	5,800	5,400
ボスコニアン	3FD	6,000	5,580
トリトーン	3FD	6,800	6,330
信長の野望66	3FD	6,800	6,330
信長の野望66SR	3FD	6,800	6,330
サンダーボール	3FD	5,800	5,400
テラ4001	3FD	6,800	6,330
アメリカントラック	3FD	6,800	6,330
ハイドライド	3FD	6,800	6,330
ハイドライド66SR	3FD	6,800	6,330
モールモール	3FD	5,800	5,400
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
アルバトロス	3FD	8,800	8,190

8000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	T/B	3,500	3,250
パックマンSR	T/B	3,500	3,250
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディグダグ	T/B	3,000	2,790
ディグダグSR	T/B	3,800	3,530
マッピーSR	T/B	3,800	3,530
グロブダーSR	T/B	3,800	3,530
ゼビウスSR	T/B	4,300	4,000
ハンバーガーSR	T/B	4,000	3,720
デーモンクリスタルSR	T/B	4,000	3,720
ホットドックSR	T/B	4,800	4,470
Uボート	T/B	3,800	3,530
ミッドウェイ	T/B	3,800	3,530
信長の野望	T/B	4,500	4,180
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,470
ザ・コックピットSR	T/B	4,800	4,470
プロレススペシャル	T/B	4,800	4,470
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,340
ロードランナー	T/B	4,800	4,470
タイムトンネル	T/B	4,300	3,980
野球狂	T/B	4,000	3,720
フリッキー	T/B	4,800	4,470
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,470
ザクサス	T/B	3,800	3,530
バックランドSR	T/B	4,800	4,470
ザ・ブラックオニキスSR	T/B	5,800	5,390
バックランドSR	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望SR	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
ザナドウSR	5FD	7,800	7,260
始皇帝SR	5FD	6,800	6,330

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
敵は海賊・海賊版	5FD	7,800	7,260
戦国大名	5FD	6,800	6,330
ヴィーナス・ファイヤー	5FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	5FD	6,200	5,770
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,400
ディスクアスキーSFゲーム	5FD	6,800	6,330
ナイザー	5FD	6,200	5,770
ストレンジャー	5FD	7,800	7,260
ブレインズ	5FD	7,800	7,260
七人のサムライ	5FD	6,800	6,330
オーガ	5FD	6,800	6,330
ザ・マン・アイ・ラフ	5FD	7,800	7,260
上海	5FD	6,500	6,050
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,960
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
スター・シンフォニー	5FD	7,800	7,260
タなぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ディ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
ザ・将棋塾	5FD	6,800	6,330
デゥリング	5FD	7,800	7,260
ポインX占領作戦	5FD	6,800	6,330
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,400
幻夢の城	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
トリビアQ	5FD	6,800	6,330
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
ナイルの涙	5FD	6,800	6,330
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
未来	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
メルヘンベール I	5FD	7,900	7,350
クラックス	5FD	4,800	4,440
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
クイン・サーガ	5FD	7,800	7,260
ウィザードリィ1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
棋聖	5FD	7,800	7,260
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
賢者の遺言	5FD	7,800	7,260
レニングラード	5FD	6,800	6,330
レフティマウス	5FD	6,800	6,330
うっでぃ・ぽこ	5FD	6,800	6,330
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
レリクス	5FD	7,200	6,700
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
クリスタル・プリズン	5FD	7,500	6,980
アーコン	5FD	7,800	7,260
SHOGI88(将棋)	5FD	6,800	6,330
碁遊技	5FD	6,800	6,330
ブラスティー	5FD	7,900	7,350
アルファー	5FD	5,900	5,490
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
スパイバススパイ	5FD	6,800	6,330
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
プロフェッショナル麻雀	5FD	6,800	6,330
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
マーベラス	5FD	6,800	6,330
ゴルコス	5FD	7,800	7,260
タイムトンネル	5FD	5,800	5,400
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
1000年王国	5FD	6,800	6,330
ザイロス	5FD	6,800	6,330
ギャルッぽクラブ	5FD	6,800	6,330
三国志	5FD	14,800	13,770
抄本三国志	5FD	8,800	8,100
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
はーりぃふぉっくす雪の魔王	5FD	7,800	7,260
グーニーズ	5FD	6,800	6,330
グラディウス	5FD	6,800	6,330
パットン第三軍	5FD	6,800	6,330
リグラス	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望・全国版M2	5FD	9,800	9,120
蒼き狼と白い牝鹿	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
ヒランヤの謎	5FD	6,800	6,330
タッチ	5FD	7,800	7,260
詰碁セミナー	5FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
リ・バース	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
オペレーショングレネード	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
スーパーヒットフォール	5FD	5,800	5,400
バックトゥザフューチャー	5FD	6,800	6,330
将棋大将	5FD	6,000	5,580
ピンボールランド	5FD	4,800	4,440
パターン・エディ88	5FD	7,000	6,510
ザ・競馬	5FD	8,800	8,190
詰碁120	5FD	8,000	7,440
ラストウォー	5FD	6,500	6,050
ホテル・ウォーズ	5FD	7,800	7,260
キャッスルエクセレント	5FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
始皇帝	5FD	6,800	6,330
ホットドッグ	5FD	6,800	6,330
ゼビウス	5FD	6,800	6,330
オホーツクに消ゆ	5FD	6,800	6,330
アリオン	5FD	7,800	7,260
アークスロード	5FD	7,800	7,260
ディーサイト	5FD	6,800	6,330
プロジェクトA子	5FD	2,800	2,800
素子姫アドベンチャー	5FD	2,800	2,800
★聖女パニック	5FD	4,800	4,500
★聖女伝説	5FD	6,800	6,330
★ギャルッぽクラブ	5FD	6,800	6,330
★レモネード第2号	5FD	3,800	3,600
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★ストロベリー・セーラー服	5FD	4,800	4,500
★ストロベリー・いけない関係	5FD	4,800	4,500
★美少女写真館スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★クリスチーヌ	5FD	5,800	5,400
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち2	5FD	4,000	4,000
★ファイブ・スィート・ドリーム	5FD	7,800	7,260
★㊙課外授業編	5FD	3,000	3,000
★プラトニックラブ	5FD	6,800	6,330
★ラブメイト	5FD	4,800	4,500
★マリコの部屋	5FD	4,800	4,500
★さゆり	5FD	4,800	4,500
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★シンデレラペルデュ	5FD	6,800	6,330
★ザ・ピーピング	5FD	4,800	4,500
★全国ナンパ修行京都	5FD	4,800	4,500
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ファイナルロリーター	5FD	6,800	6,330
★ロリーター姫の伝説	5FD	5,800	5,400
★ロリーター姫の絵日記	5FD	5,800	5,400
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440
★がんばれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★フェアリーズレジデンス	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
★オメガ2号	5FD	3,800	3,600
★マカダム	5FD	6,800	6,330
★真夜中のラブコール	5FD	5,000	4,650
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ゼーター第4号	5FD	3,800	3,540

8800SR, VAシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
群雄争覇 SR	5FD	6,800	6,330
ドナ SR	5FD	7,800	7,260
レジェンド SR	5FD	7,800	7,260
女神転生 SR	5FD	7,800	7,260
トリトーン2 SR	5FD	7,800	7,260
アート・オブ・ウォーSR	5FD	8,800	8,190
ブレインズ SR	5FD	7,800	7,260
ミュージック3SR	5FD	9,800	9,120
ガンダーラ SR	5FD	7,800	7,260
三国志SR	5FD	14,800	13,770
ヴァクソルSR	5FD	7,800	7,260
ディーヴァSR	5FD	7,800	7,260
ロマンシアSR	5FD	6,800	6,330
ザナドウSR	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2SR	5FD	5,800	5,400
ヴァリスSR	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーンSR	5FD	6,800	6,330
アルバトロスSR	5FD	8,800	8,190
九玉伝SR	5FD	7,800	7,260
ガバラの秘密 SR	5FD	7,800	7,260
未来SR	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅SR	5FD	7,900	7,350
ライレーンSR	5FD	7,800	7,260
カーマインSR	5FD	7,800	7,260
アルゴーSR	5FD	7,500	6,980
うる星やつらSR	5FD	6,800	6,330
シルフィードSR	5FD	6,800	6,330
大戦略88SR	5FD	7,800	7,260
対局囲碁Jr SR	5FD	7,800	7,260
AIR SR	5FD	7,800	7,260
バビロンSR	5FD	7,800	7,260
ウィバーンSR	5FD	6,800	6,330
アルバトロス拡張ワールド	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張エキスパート	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張ビジュアル	5FD	4,500	4,170
ラプラスの魔 SR	5FD	7,800	7,260
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
ダイレス VA	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
ザ・コックピットMR FIR	5FD	5,800	5,400
ラミア1999 SR	5FD	7,800	7,260
ミュージアム3 VA	5FD	9,800	9,120
スーパーピットフォールSR	5FD	5,800	5,400
イミテーション・シティーSR	5FD	7,800	7,260
ジーザスSR	5FD	7,800	7,260
ルーイン SR	5FD	7,800	7,260
魔界復活SR	5FD	7,800	7,260
ムーンチャイルドSR	5FD	7,800	7,260
バックトゥザ・フューチャーSR	5FD	4,800	4,440
ウインターゲームSR	5FD	6,800	6,330
★ザ・メイズ SR	5FD	4,800	4,500
★ショッキング・クロスワード	5FD	7,800	7,260

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
Uボート	T/B	3,800	3,520
オペレーション・グレネード	T/B	4,800	4,440
ミッドウェイ	T/B	3,800	3,520
ナイザー	T/B	4,100	3,800
バトルシティー	T/B	4,100	3,800
ハイドライド2	T/B	4,800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
ワールド・ゴルフ	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
トリトーン	T/B	4,800	4,440
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
カリオストロの城	T/B	4,800	4,440
リグラス	T/B	4,800	4,440
ディサイド2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
パターンエディター	T/B	4,000	3,700
7万光年セット	T/B	7,800	7,260
麻雀狂・将棋狂	T/B	5,800	5,400
蒼き狼と白い牝鹿	T/B	4,800	4,440
ミルキーウェイ	T/B	4,800	4,440
ホットドック	T/B	4,800	4,440
ドラゴンスレーヤー	T/B	4,800	4,440
囲碁百科	T/B	6,800	6,330
棋太平	T/B	4,500	4,170
ビクトリアス・ナイン	T/B	4,500	4,170
7万光年	T/B	4,800	4,440
発汗惑星	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
フェアリーズ・レジデンス	T/B	4,500	4,170
A列車で行こう	T/B	6,800	6,330
プロレススペシャル	T/B	4,800	4,440
フリッキー	T/B	4,800	4,440
天使たちの午後	T/B	4,800	4,440
エリカ	T/B	4,800	4,440
ファイブ・スィート・ドリーム	T/B	4,500	4,170
リザート	T/B	4,800	4,440
トリトーン	5FD	6,800	6,330
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
幻夢の城	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
クイン・サーガ	5FD	7,800	7,260
ドナ	5FD	7,800	7,260
ゼビウスJOY FDセット	5FD	9,300	8,650
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
タなぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
三国志	5FD	14,800	13,770
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
抄本三国志	5FD	8,800	8,190
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
ブラスティ	5FD	7,900	7,350
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
カリグラフ	5FD	10,000	9,300
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール I	5FD	7,900	7,350
1942	5FD	6,800	6,330
イミテーション・シティー	5FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	5FD	7,800	7,260
詰碁セミナー	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
サイダーユング編	5FD	7,800	7,260
7万光年セット	5FD	9,800	9,120
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,980
レリクス	5FD	7,200	6,700
ライレーン	5FD	7,800	7,260
アーコン	5FD	7,800	7,260
アルファ	5FD	5,900	5,490
リ・バース	5FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
ビンゴ	5FD	6,800	6,330
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
リグラス	5FD	6,800	6,330
プリンセス・クエスト	5FD	6,800	6,330
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
ディーサイド2	5FD	6,800	6,330
ミュージアム 3	5FD	9,800	9,120
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
F15-イーグル	5FD	5,800	5,400
グリード	5FD	6,800	6,330
棋太平	5FD	6,500	6,050
ザ・キングサーモン	5FD	7,800	7,260
プラネタリウムパートII	5FD	7,800	7,260
ラスト・ウォー	5FD	6,500	6,050
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★レモネード第2号	5FD	3,800	3,600
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★ゼーター第4号	5FD	3,800	3,600
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー 占い	5FD	8,000	7,440
★がんばれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★フェアリーズ・レジデンス	5FD	7,800	7,260
★美少女写真館スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★オメガ第2号	5FD	3,800	3,600
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち2	5FD	4,000	4,000
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★ファイナル・ロリーター	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001AV専	3FD	6,800	6,330
ブラスティ	3FD	7,900	7,350
ファンタジー 2	3FD	9,800	9,120
幻夢の城	3FD	6,800	6,330
ルーイン	3FD	7,800	7,260
ルーインAV専	3FD	7,800	7,260
戦場の狼	3FD	6,800	6,330
カバラの秘密	3FD	7,800	7,260
ドナAV専	3FD	7,800	7,260
クイン・サーガ	3FD	7,800	7,260
三国志AV専	3FD	14,800	13,770
フロレス・スペシャル	3FD	6,800	6,330
マーベラスAV専	3FD	6,800	6,330
信長の野望	3FD	6,800	6,330
ダビンチ	3FD	6,800	6,330
三国志	3FD	14,800	13,770
イミテーション・シティー	3FD	7,800	7,260
太陽の神殿	3FD	7,800	7,260
ディグダグAV専	3FD	6,000	5,580
女神転生 AV	3FD	7,800	7,260
ギャラガ	3FD	6,000	5,580
グリード	3FD	6,800	6,330
ゼビウスJOY FDセット	3FD	9,300	8,650
ナイザー	3FD	6,200	5,770
バトルシティー	3FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	3FD	6,000	5,580
ディーヴァAV専	3FD	7,800	7,260
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
レ・イ・ド・ッ・ク	3FD	6,800	6,330
北斗の拳	3FD	6,800	6,330
ワールド・ゴルフ	3FD	5,800	5,400
地球戦士ライザー	3FD	6,400	5,960
ウィングマン2	3FD	6,800	6,330
ザナドウ	3FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	3FD	5,800	5,400
ヴァリス	3FD	7,800	7,260
アルバトロス	3FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	3FD	7,800	7,260
タなぎのホライゾン	3FD	6,800	6,330
ディ・ドリーム	3FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	3FD	7,800	7,260
ポイントX占領作戦	3FD	6,800	6,330
カリグラフ	3FD	10,000	9,300
モールモール2	3FD	5,800	5,400
妖姫伝	3FD	6,800	6,330
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
覇邪の封印	3FD	8,800	8,190
抄本三国志	3FD	8,800	8,190
ミュージアム2	3FD	8,800	8,190
ミュージアム2AV専	3FD	8,000	7,440
九玉伝AV専	3FD	7,800	7,260
ボルトオンAV専	3FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール I	3FD	7,900	7,350
めぞん一刻	3FD	6,800	6,330
アムノークAV専	3FD	6,800	6,330
1942	3FD	6,800	6,330
ザ・キングサーモン	3FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
スターエージェント	3FD	6,800	6,330
ウィザードリィ1	3FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	3FD	9,800	9,120
サイダーユング編	3FD	7,800	7,260
7万光年セット	3FD	9,800	9,120
トップル・ジップ	3FD	6,800	6,330
クリスタル・プリズン	3FD	7,500	6,980
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,900
レリクス	3FD	7,200	6,700
ライレーン	3FD	7,800	7,260
アーコン	3FD	7,800	7,260
アルファー	3FD	5,900	5,490
ミュージアム3	3FD	9,800	9,120
アスピックAV専	3FD	6,800	6,330
夢幻の心臓2	3FD	7,800	7,260
ファンタジー1	3FD	9,800	9,120
ディープ・フォーレストAV専	3FD	7,800	7,260
詰碁セミナー	3FD	6,800	6,330
魔界復活AV専	3FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,260
デス・フォースAV専	3FD	7,800	7,260
カリオストロの城	3FD	7,800	7,260
ウィバーン	3FD	6,800	6,330
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
キングサーモン	3FD	7,800	7,260
プリンセス・クエスト	3FD	6,800	6,330
スーパーランボー	3FD	6,800	6,330
ロストパワーAV専	3FD	7,800	7,260
ファイヤー・ボールV専	3FD	5,800	5,400
ディー・サイド2	3FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,400
F15-イーグル	3FD	5,800	5,400
リ・バース	3FD	7,800	7,260
棋太平	3FD	6,500	6,050
シティー・ファイト	3FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
ヒランヤの謎	3FD	6,800	6,330
パターン・エディター	3FD	7,000	6,510
ラストウォー	3FD	6,500	6,050
青い宇宙の冒険	3FD	5,800	5,400
ビンゴ	3FD	6,800	6,330
★慶子ちゃんの秘密	3FD	4,800	4,440
★ファイブ・スィート・ドリーム	3FD	7,800	7,260
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	3FD	3,000	3,000
★ソープランド・ストーリー	3FD	7,800	7,260
★ヘルパー占い	3FD	8,000	7,440
★がんばれ美樹ちゃん	3FD	1,800	1,800
★フェアリーズ・レジデンス	3FD	7,800	7,260
★レモネード第2号	3FD	4,800	4,550
★ラスヴェガス	3FD	7,800	7,260
★クリスチーヌ	3FD	5,800	5,400
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★ゼーター第4号	3FD	4,800	4,480
★ショッキングクロスワードAV専	3FD	7,800	7,260
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330

SOFT ARDEN

商品名	メディア	価格	割引価格
★オメガ第3号	3FD	4,800	4,500
★美しき獲物たち	3FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち2	3FD	4,000	4,000
★㊙課外授業編	3FD	4,000	4,000
★エリカ	3FD	6,800	6,330
★美少女写真館スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
アスピック	T/B	5,800	5,400
聖女伝説	T/B	4,800	4,440
トリトーン	T/B	4,800	4,440
ロマンシア	T/B	5,800	5,400
ゼビウスJOY, CTセット	T/B	5,900	5,490
ドルアーガの塔	T/B	3,800	3,520
バトルシティー	T/B	3,800	3,520
ソフィア	T/B	4,100	3,800
ナイザー	T/B	4,100	3,800
オペレーション・グレネード	T/B	4,800	4,440
ロボレス2001	T/B	4,800	4,440
ザナドゥ	T/B	6,800	6,330
デーモンクリスタル	T/B	4,000	3,700
棋太平	T/B	4,500	4,170
ビクトリアス・ナイン	T/B	4,500	4,170
ボスコニアン	T/B	4,100	3,800
ポピンズ	T/B	4,100	3,800
ハイドライド2	T/B	4,800	4,440
ワールドゴルフ	T/B	4,800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
北斗の拳	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
トップル・ジップ	T/B	4,800	4,440
ファイナルゾーン	T/B	4,800	4,440
シャッタード・フューチャー	T/B	4,800	4,440
リグラス	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
スーパー・ランボー	T/B	5,800	5,400
ディーサイド2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
迷宮への扉	T/B	4,100	3,800
エリカ	T/B	4,800	4,440
★聖女ぱにっく	T/B	4,300	4,100
★天使たちの午後	T/B	4,800	4,440
★フェアリーズ・レジデンス	T/B	4,500	4,170
★ファイブ・スィート・ドリーム	T/B	4,500	4,170
★㊙課外授業編	T/B	3,000	3,000
★口説き方教えます	T/B	6,800	6,330
三国志T専	5FD	14,800	13,770
グラディウス	5FD	6,800	6,330
ファンタジー	5FD	9,800	9,120
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
イミテーション・シティー	5FD	7,800	7,260
詰碁セミナー	5FD	6,800	6,330
リング・クエスト	5FD	7,800	7,260
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
ワールド・イングス169 X-1T.Z	5FD	12,500	11,630
ワールド・イングス169 X-1T.2	5FD	11,000	10,230
バックトゥザ・フューチャー	5FD	6,800	6,330
ソフィア	5FD	6,200	5,770
ゼビウスJOY, FDセット	5FD	7,500	6,980
ドルアーガの塔	5FD	6,000	5,580
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
カーマイン	5FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター	5FD	6,200	5,770
幻夢の城	5FD	6,800	6,330
うる星やつら	5FD	6,800	6,330
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
オーガ	5FD	6,800	6,330
三国志	5FD	14,800	13,770
ナイザー	5FD	6,200	5,770
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
九玉伝	5FD	7,800	7,260
未来	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
スーパーマリオブラザース	5FD	6,800	6,330
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
アルファー	5FD	5,900	5,490
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
女神転生	5FD	7,800	7,260
冒険浪漫T専	5FD	6,800	6,330
魔界復活T専	5FD	7,800	7,260
ボスコニアン	5FD	6,200	5,770
ポピンズ	5FD	6,200	5,770
ディーヴァ	5FD	7,800	7,260
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,400
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,990
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
ロマンシア	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーン	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
マーベラス	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀T専	5FD	6,800	6,330
はーりぃふぉっくす雪の魔王	5FD	7,800	7,260
グーニーズ	5FD	6,800	6,330
ウィバーン	5FD	6,800	6,330
A列車で行こうT専	5FD	7,800	7,260
プロレススペシャル	5FD	6,800	6,330
プラスティー	5FD	7,900	7,350
テグザー	5FD	6,800	6,330
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
脱獄ジェイルブレイク	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
ローグ	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
カリオストロの城T専	5FD	7,800	7,260
うってぃ・ぽこ	5FD	6,800	6,330
ナイルの涙	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
エルスリード	5FD	7,200	6,700
シャッタード・フューチャー	5FD	6,800	6,330
迷宮への扉	5FD	6,200	5,770
モールモール2	5FD	5,800	5,400
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
レリクス	5FD	7,200	6,700
リグラス	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
蒼き狼と白い牝鹿T専	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
ロスト・パワー	5FD	7,800	7,260
ディーサイド2	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
リ・バース	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
ビクトリアス・ナインT専	5FD	7,800	7,260
オペレーショングレネード	5FD	6,800	6,330
シティー・ファイト	5FD	6,800	6,330
アルバトロス拡張ワールド	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張エキスパート	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張ビジュアル	5FD	4,500	4,170
★フェアリーズ・レジデンス	5FD	7,800	7,260
★聖女ぱにっく	5FD	4,800	4,500
★ルナンティ殺人事件	5FD	5,800	5,400
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★マカダム	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★がんばれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★美少女写真館スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★レモネード第2号	5FD	3,800	3,600
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★ファイブ・スィート・ドリーム	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち2	5FD	4,000	4,000
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★ゼーター第4号	5FD	3,800	3,800
★聖女伝説	5FD	6,800	6,330

MZ-1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
フラッピー	QD	4,800	4,440
バルーンファイト	QD	5,800	5,400
3Dゴルフシュミレーション	QD	4,000	3,700
マジックファクトリー	QD	5,800	5,400
ウォーリー	QD	4,800	4,440
ロードランナー	QD	5,200	4,810
エキサイト4人麻雀	QD	4,800	4,440
ソフィア	QD	4,800	4,440
ギャラガ	QD	4,500	4,170
ラリーX	QD	4,500	4,170
グロブダー	QD	4,500	4,170
ドルアーガの塔	QD	4,500	4,170
バトルシティー	QD	4,500	4,170
ハンバーガー	QD	4,300	3,980
バーニンラバー	QD	4,300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4,500	4,170
ナイザー	QD	4,800	4,440
ポピンズ	QD	4,800	4,440
ばってんタヌキの大冒険	QD	4,800	4,440
信長の野望	QD	5,800	5,400
ザ・コックピット	QD	5,800	5,400
迷宮への扉	QD	4,800	4,440
惑星メフィウス	QD	4,800	4,440
デゼニランド	QD	5,000	4,650
将棋名人	QD	4,800	4,440
チャンピオン・ロードランナー	QD	5,000	4,650

MZ-2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望 全国版	3FD	9,800	9,120
三国志	3FD	14,800	13,770
プリントショップ	3FD	9,800	9,120
レ・イ・ド・ック	3FD	6,800	6,330
未来	3FD	7,800	7,260
メルヘンヴェールⅠ	3FD	7,900	7,350
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
レリクス	3FD	7,200	6,700
アーコン	3FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	3FD	7,800	7,260
トリトーン	3FD	6,800	6,330
蒼き狼と白い牝鹿	3FD	8,800	8,190
信長の野望	3FD	7,800	7,260
リ・バース	3FD	7,800	7,260
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
帝王の涙	3FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
ゼビウスJOY, FDセット	3FD	8,800	8,190
ドルアーガの塔	3FD	6,800	6,330
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
リザード	3FD	6,800	6,330
アリオン	3FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	3FD	6,200	5,770
プロフェッショナル麻雀	3FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
地獄の練習問題	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★マカダム	3FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330

MSX2シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
未来 M2	ROM	5,800	5,400
めぞん一刻 M2	ROM	6,800	6,330
エイリアン2 M2	ROM	7,800	7,260
トップルジップ M2	ROM	5,900	5,490
スーパーロードランナーM2	ROM	5,800	5,400
ディープフォーレストM2	ROM	5,800	5,400
コロニス・リフト	ROM	6,800	6,330
ラビリンス	ROM	6,800	6,330
アイドロン	ROM	5,800	5,400
プロフェッショナル麻雀M2	ROM	6,800	6,330
ダーウィン4078M2	ROM	5,800	5,400
スーパーランボーSP M2	ROM	5,800	5,400
大戦略 M2	ROM	7,800	7,260
火の鳥 M2	ROM	5,800	5,400
マッドライダー M2	ROM	6,200	5,770
がんばれゴエモンM2	ROM	5,800	5,400
悪魔城ドラキュラ M2	ROM	5,800	5,400
魔王ゴルバリアスM2	ROM	5,800	5,400
ホールイン・ワン・SP	ROM	5,600	5,210
ロマンシア M2	ROM	5,800	5,400
うってぃぽこ M2	ROM	6,800	6,330
ザ・ナック M2	ROM	5,800	5,400
戦場の狼 M2	ROM	5,980	5,570
迷宮神話 M2	ROM	5,600	5,210
スーパートリトーンM2	ROM	5,900	5,490
覇邪の封印 M2	2DD	8,800	8,190
ディーヴァ M2	2DD	7,800	7,260
信長の野望 M2	1DD	7,800	7,260
新ベストナイン・プロ野球M2	2DD	7,800	7,260
オペレーション・グレネードM2	1DD	6,800	6,330
ミケランジェロM2	1DD	18,000	16,740
MSX・DOS, TOOL M2	1DD	14,800	13,770
★プレイメイト M2	1DD	6,000	5,580
★プレイメイト M2	T/B	4,500	4,200

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ガリウスの迷宮	ROM	5,300	4,930
デーモンクリスタル	ROM	4,800	4,470
未来	ROM	4,900	4,610
ボルフェスと5人悪魔	ROM	5,800	5,400
ボスコニアン	ROM	4,500	4,190
ロボレス2001	ROM	5,800	5,400
タンクバタリアン	ROM	4,500	4,190
チャンピオン・剣道	ROM	4,900	4,540
チャンピオン・サッカー	ROM	4,800	4,440
チャンピオン・プロレス	ROM	5,500	5,120
エクセリオン	ROM	4,500	4,190
シャウド・マッチ	ROM	5,800	5,400
ウィングマン 2	ROM	5,800	5,400
ヴィーナス・ファイヤー	ROM	4,800	4,440
ドルアーガの塔	ROM	4,500	4,190
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,440
ロマンシア	ROM	5,800	5,400
ブラックオニキス2	ROM	6,800	6,330
キャッスルエクセレント	ROM	5,800	5,400
チャンピオン・アイスホッケー	ROM	4,900	4,540
JPウィンクル	ROM	4,800	4,440
戦場の狼	ROM	5,800	5,370
1942	ROM	5,800	5,370
ナイザースペシャル	ROM	4,800	4,440
ザ・キャッスル	ROM	5,800	5,370
TZAグランプリライダー	ROM	5,800	5,370
ザ・ブラックオニキス	ROM	6,800	6,330
軽井沢誘拐案内	ROM	5,800	5,370
ドラゴンクエスト	ROM	5,800	5,370
ポイントX占領作戦	ROM	5,800	5,370
ランボー	ROM	5,800	5,370
ナイルの涙	ROM	5,800	5,370
にゃんにゃんプロレス	ROM	5,800	5,370
ペガサス	ROM	5,800	5,370
モールモール2	ROM	5,800	5,370
スーパーシンセ	ROM+T/B	5,800	5,370
カモン・ピコ	ROM	4,900	4,540
ザ・ナック	ROM	4,900	4,540
フライトデッキ	ROM	4,900	4,540
チャンピオン・ボクシング	ROM	5,500	5,120
クルセーダー	ROM	4,900	4,570
覇邪の封印	ROM	7,800	7,260
プロテクター	ROM	4,800	4,440
影の伝説	ROM	4,900	4,540
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,540
夢大陸アドベンチャー	ROM	4,900	4,640
グラディウス	ROM	4,900	4,640
魔城伝説	ROM	4,800	4,440
ツインビー	ROM	4,800	4,440
ディーヴァ	ROM	6,800	6,330
ハイドライド2	ROM	6,400	5,960
アルバトロス	ROM+T/B	6,800	6,330
ファイナルゾーン	ROM	6,800	6,330
ナイザー・スペシャル	ROM	5,800	5,370
キングスナイト	ROM	5,900	5,460
テグザー	ROM	5,800	5,370
アルファロイド	ROM	4,900	4,540
カーディック	ROM	4,900	4,540
10ヤードファイト	ROM	4,900	4,540
スペランカー	ROM	4,900	4,540
はーりぃふぉっくす雪の魔王	ROM	5,900	5,460
はーりぃふぉっくすスペシャル	ROM	6,800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5,800	5,370
バトル・オブ・ペガサス	ROM	5,800	5,370
トップル・ジップ	ROM	5,800	5,370
トリトーン	ROM	5,800	5,370
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
ドクタークリーブ	ROM	4,900	4,540
8つの戦場	ROM	5,500	5,120
ア・ナ・ザ	ROM	5,500	5,120
モンスターズフェア	ROM	4,800	4,440
機動惑星スティルス	ROM	5,600	5,210
ブルとマイティ危機一髪	ROM	5,600	5,210
ジャイロダイン	ROM	4,900	4,540
冒険浪漫	ROM	4,800	4,440
スペースインベーダーパート2	ROM	4,800	4,440
クロスブレイム	ROM	5,800	5,400
ドラゴンスレーヤー	ROM	5,200	4,840
サンダーボルト	ROM	5,800	5,370
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,330
オセロ	ROM	4,900	4,540
魔王ゴルベリアス	ROM	5,900	5,460
連珠	ROM	4,800	4,440
ヴァクソル	ROM	6,800	6,330
ファンタジーゾーン	ROM	5,500	5,120
未来	ROM	5,800	5,400
ヤングシャーロック	ROM	5,800	5,400
女神転生	ROM	6,800	6,330
魔性の館・ガバリン	ROM	4,900	4,540
シャウトマッチ	ROM	5,800	5,400
ディーヴァ	ROM	5,800	5,400
アニマルランド殺人事件	ROM	5,800	5,400
日本語MSX・ライト	ROM	19,800	18,420
ズーム909	ROM	4,900	4,540
ハングオン	ROM	4,900	4,540
バックトゥザ・フューチャー	ROM	4,900	4,540
三国志	ROM	12,800	11,910
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
ウィングマン	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
ザース	T/B	4,800	4,440
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,520
ファランクス	T/B	3,800	3,520
蒼き狼と白い牝鹿	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,800	4,440
白と黒の伝説アスカ編	T/B	4,800	4,440
ゼータ2000	T/B	4,800	4,440
★悪女伝説	T/B	4,800	4,440
★モアー	T/B	4,200	3,900
★聖女伝説	T/B	4,800	4,440
★天使たちの午後	ROM	5,800	5,400
★くりぃむレモン	ROM	5,800	5,400
★エリカ	ROM	5,800	5,400
ジェットセットウィリー	カード	4,800	4,440
ボンバーマン・スペシャル	カード	4,800	4,440
スターソルジャー	カード	4,800	4,440
高橋名人の冒険島	カード	4,800	4,440
スターフォース	カード	4,800	4,440
ビーパック		980	980

カードにはビーパックが必要です。

★印はアダルト版

商品名	メディア	定価	割引価格
EPSONちゃっかりCOPY(MSX用)		12,000	10,000
データライフ 52D	10枚入	8,500	3,500
データライフ 52DD	10枚入	10,000	4,700
データライフ 52HD	10枚入	17,000	5,500
フジ 52D	10枚入	8,000	3,800
フジ 52HD	10枚入	24,000	5,600
マクセル・インターナショナル520	10枚入	8,000	2,800
マクセル 52HD	10枚入	24,000	5,600
データライフ 352D	10枚入	24,000	9,700
データライフ 352DD	10枚入	28,000	12,000
TDK 52DD	10枚入	17,000	3,800
TDK 52HD	10枚入	24,000	5,600

▶本体、周辺商品お買得情報	定価	割引価格
FS-AI(ナショナルMSX2)	29,800	25,000
MSXの必需品		
16K拡張カートリッジ(新品)(16Kパソコンを32Kにします)	8,000	6,200
アスキージョイスティックターボII(MSX、MSX2用)	9,900	8,900
FS-JS220(MSX用ジョイパット)	1,500	1,300
FS-JS225(MSX用ジョイステック)	4,500	3,800
ジョイステックインターフェース		
PC-8801FH/MH/AV用(MACRO-88A)	9,800	9,200
PC-8801/II/SR/FR(β-88)	6,800	6,100
PC-9801E/F/U/VA用(MACRO-98)	9,800	9,200
FM-7/NEW7用(JB-3)	6,800	6,100
ジョイスティック・システムとジョイスティック		
XO-1(ジョイスティック・システム)	3,900	3,600
XE-16(ジョイスティック)	3,900	3,600
ジョイカード(MSX, FM-77AV, PC-6001, PC-8801	3,200	2,900

商品名	価格	割引価格
ミスター・ジョイ(MR-100)(ジョイカード用はめこみ台)	1,380	1,350
PASOKO-1000(三和電子ジョイスティック)	9,800	9,200
データレコーダー		
PHC-DR2(新品)(サンヨー)	12,800	9,200
PC-DR321(新品)(NEC)	19,800	12,800
PC-DR312(新品)(NEC)	13,980	9,500
データーレコーダ用ケーブル	1,200	1,080

▶X-1周辺機器	定価	割引価格
CZ-8BV2(カラーイメージボード)	39,800	33,800
CZ-8BSI(FM音源ボード)	23,800	19,900
CZ-8RLI(X-1用データーレコーダー)	24,800	21,000
CZ-8PP2(カラープロッタープリンター)	54,800	13,900
X-1用ジョイカード	3,200	2,900
▶NEC周辺機器		
PC-8801-11(サウンド・ボード)	19,800	16,800
PC-8872(88用マウス)	9,800	8,330
響(ひびき)〈HAL研究所〉(88用FM音源＋MIDIボード)	36,000	30,600
▶ディスプレー本体		
CU14G(2000文字カラーD・ケーブル付)	49,800	29,800
CZ811C(X-1F10本体)	89,800	27,800
CZ820C(X-1G10本体)	69,800	39,800
CZ822C(X-1G30本体)	118,000	83,800
CU14-A4(4060文字カラーディスプレー)	89,800	58,000
8001/11SR(本体)	138,000	19,800
HC-30(本体・MSX2・32K)	34,800	18,800
HC-60(本体・MSX2・32K)	68,800	19,200
A 58C(RFモジューレータ)	2,800	2,800
ジャスト・サウンド(PC-98, 88, FM-7/77, X-1, MZ-2500ケーブル付)		
ジャスト・サウンド・ライブラリー(PC-98, 88, FM-7/77, X-1, MZ-2500)		

周辺機器・ディスプレー・本体・他は全商品共メーカーの保証書が付いている新品・新製品です。

夏休み特別企画をお楽しみに…………。

注文方法

1. 御希望の商品を選んで下さい。
2. 注文書を添えて郵便局で現金書留を使って申し込んで下さい。
3. 申し込みをいただいた商品は約6日～8日位でお手元にお届け致します。
4. 発売が遅れているソフトは、発売日が分かり次第お知らせします。

―在庫に無いものに関してはお時間をいただく場合があります。―

24時間 Information

8801ダイヤル	03-984-8801
X-1 ダイヤル	03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル	03-987-7799

注文書

氏名

御住所 〒

TEL ( )

本体機種 FD T/B ROM

商品名 割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円 16Kはソフトと同じです。
その他周辺機器、ディスプレー、本体は500円です。

郵送料を忘れずに御注文下さい。

03-973-5578

営業時間：月～金、10：30－16：00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合せは、上記へお電話下さい。

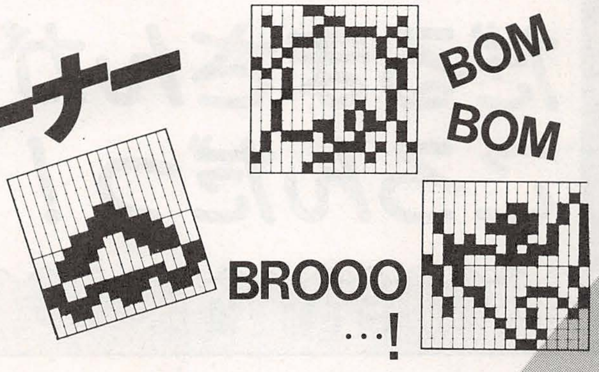
送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です。
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798



安い！
価格はお電話でナットクした上でお求め下さい。
お電話一本／全国どこでも分割払い月々3,000円より。
PC-8801FH 30
最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。ニーズに対応した精鋭。
定価168,000円 お電話にて激安
PC-8801mH
最新鋭CPU搭載のハイスピード。余裕ある大容量メモリが高機能の証明。
定価208,000円 お電話にて激安
PC-88VA
PC-8800シリーズとの互換性を保ちながら、16ビットへと大きく飛躍したニューフェイス。
定価298,000円 お電話にて激安
PC-9801VM21
PC-9800シリーズの実績を確実に受け継ぎ、さらに使いやすく機能強化。
定価390,000円 お電話にて激安
PC-9801VX2
ハイレベルな実力を発揮する新世代のビジネス標準機。
定価433,000円 お電話にて激安
NEC PC-KD854
定価89,800円 お電話にて激安
NEC PC-KD853 ドットピッチ0.31
定価118,000円 お電話にて激安
NEC PC-KD862
定価99,800円 お電話にて激安
NEC PC-KD861 ドットピッチ0.31
定価138,000円 お電話にて激安
NEC PC-TV352 テレビ機能付
定価115,000円 お電話にて激安
TOEI FTC-12GTS-A
定価83,000円 特価¥47,000
TOEI FTC12TU-H ドットピッチ0.28
定価114,800円 特価¥74,000
star TR-24CL カラー熱転写漢字プリンタ ケーブル付
定価69,800円 特価 ¥52,800
star AR-2410 24ドット80桁漢字プリンタ
定価114,000円 お電話にて激安
star AR-2415 24ドット136桁漢字プリンタ
明朝・細ゴシックの漢字２書体を標準装備
定価144,000円 特価 ¥98,000
NEC PC-PR406M 熱転写漢字プリンタ
定価59,800円 お電話にて激安
NEC PC-PR101TL カラー対応熱転写漢字プリンタ
定価79,800円 お電話にて激安
NEC PC-PR201TL 136桁カラー対応熱転写漢字プリンタ
定価135,000円 お電話にて激安
NEC PC-PR201F 136桁漢字ドットプリンタ
定価188,000円 お電話にて激安
新品激安
お電話1本全国どこでも
お申し込みは今すぐ！
03-462-2294
㊙
特別価格が電話で聞ける
各社パソコン激安情報
24時間テレホンサービス
03-463—4266
SHARP X1 turbo Z
セット
CZ880C（本体）
CZ600D（純正ディスプレイ）
合計定価347,800円
特価 ¥258,000
Victor HC-95
最高級 MSX2
3.5インチディスク2基内蔵
スーパーインポーズ
ビデオデジタイズ 漢字ROM内蔵
高速モードで通常の2.2倍のスピード
36%引
定価198,000円
特価¥128,000
マウス定価12,800円 無料サービス
パソコンディスク PR-7
棚板自由、キャスター付。
定価24,800円
特価 ¥14,800
FM AM Radio & Color Television
THE BASE-V
6インチカラーテレビ FM、AMラジオ内蔵。ビデオ入力端子付。MSXもつなげます。
定価69,800円
特価 ¥38,800
白黒タイプは17,800円です。
お申し込み方法
●今すぐお電話でお申し込み下さい。
●下取品、中古品は一切扱っておりません。
●お急ぎの方は、住所・氏名・電話番号・商品名を明記の上、下記宛まで直接代金を現金書留でお送り下さい。到着次第3日～5日程でスピード発送致します。
●人気商品については多少遅れる場合があります。
パソコン・OAのトータルプランナー
パソコン情報センター
☎ 東京 03(462)2294
〒150 東京都渋谷区神南1-11-5 ダイネスビル10F
振込先：大和銀行 渋谷支店 普通 6615454

```
270 IF K$="4" THEN VX=-1:GOTO 290
280 IF K$="6" THEN VX=1
290 CH$=CHARACTER$(X+VX,Y+VY)
300 IF CH$="■" AND VY=-1 THEN VX=0:VY=1
310 IF CH$="■" AND VY=1 THEN VX=0:VY=0
320 LOCATE X,Y:PRINT " ";
```

BM 特選プログラムコーナー



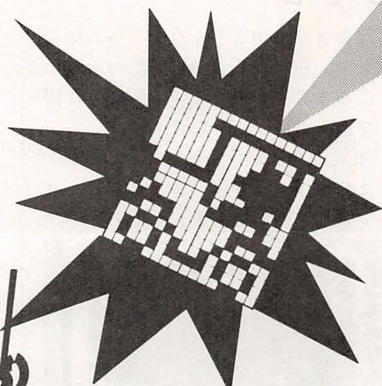
本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

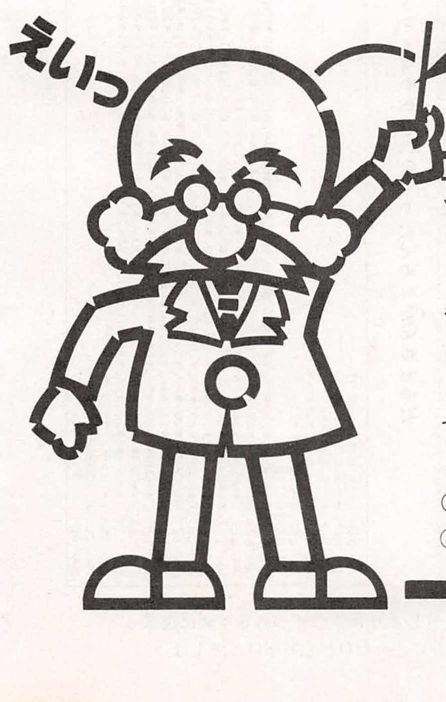
パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。





プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめの原稿用紙３枚～５枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，(変数表や，フローチャートはかならず付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例N80SRベーシック)，ページ等，Ⓒメモリの容量，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけ**テープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので,**未発表のものにかぎります**。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなど**を明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr./LII2用

だるまさんがころんだっ！



日下部　雄士

⦿おはなし

平和な「ウルトラ幼稚園」に，ある日，となり町の暴力幼稚園として有名な，「スペシャル幼稚園」がのりこんできた。

S：おみゃえらのなわばりよこちぇ！

U：いやだよ〜。

S：それならけっとうだじょ！

U：のじょむところだ！

—そこへ先生が—

先：けんかはだめよ。ゲームできめなさい。

U・S：なんのゲームでちゅか。

先：う〜ん。だるまさんがころんだ！よ。

U・S：は〜い!!

—かくして決闘は，開始されたのであった—

《第1表》変数表

C：難易度
F：Cに対応
X：自分のX座標
H：Zキーを押したすばやさ
O：人質
A\$・B\$・F\$・H\$・I\$：自分
C\$・D\$・J\$・L\$：敵
E\$：電信柱
G\$：キャラを消す
X\$：「ダルマサンがコロンダッ！」

⦿内　容

だるまさんがころんだをゲームにしました。左にいる自分を右にいる敵のところまで［，］と［．］を交互に押して進んでいけばいいのです。

「なんだ簡単じゃねえか」と思うかもしれませんが，そうはいきません。なぜって？知りたいなら教えてやろう。

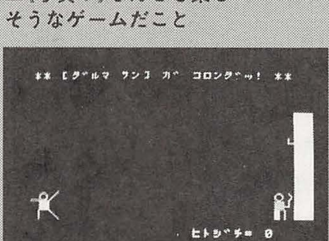
なぜかというと，途中で音とともに「ダルマサンガコロンダッ！」とでます。そうしたら，すばやく［Z］キーを押さなきゃならないからなんです。

すばやければ助かり，またその場所から続けることができます。

少しでも遅れると，人質を1人とられてしまいます。3人とられると難易度が1さがります。逆に人質がいないときに鬼のところへいくと，難易度が1あがります。難易度5をクリアするとS幼稚園がこうさんします。また，逆に難易度0で負けるとなわばりをとられてしまいます。



▲《写真1》なんとも楽しそうなゲームだこと



▲《写真2》さあ，だるまさんがころんだでの決闘だ！



▶《写真3》「…ころんだ！」…このふりむいた姿がいい



▶《写真4》やったね。U幼稚園(プレイヤー)の勝利



▶《写真5》すると，こんなデモが！Vサインかな？

だるまさんがころんだっ！のプログラム・リスト

```
10 REM -- ﾀﾞﾙﾏｻﾝｶﾞｺﾛﾝﾀﾞｯ!--
20 REM -- S62.3,31,6.03  --
30 REM -- ｷｼｭﾊ ===>BM JR.--
40 REM -- ﾍﾝｽｳﾉ ｾｯﾃｲ --
50 LET C=1:LET F=13
60 RANDOMIZE
70 LET A$=CHR$($20,$F9,$94,$FC,$A,8,8,8,$20,$60,$A,8,8,8,$20,$F3,$20,$FD)
80 LET B$=CHR$($20,$FD,$94,$F9,$A,8,8,8,$20,$60,$A,8,8,8,$20,$FC,$20,$F0)
90 LET C$=CHR$($94,$29,$A,8,8,$9D,$82,$A,8,8,$1,$09,$F0)
100 LET D$=CHR$($94,$20,$FC,$A,8,8,8,$84,$9D,$20,$A,8,8,8,$FC,$20,$F0)
110 LET E$=CHR$($60,$60,$A,8,8,$60,$60,$A,8,8,$60,$60,$A,8,8,$60,$60)
120 LET F$=CHR$($20,$94,$20,$A,8,8,8,$84,$60,$83,$A,8,8,8,$F3,$20,$F0)
130 LET G$=CHR$($20,$20,$20,$20,$A,8,8,8,8,$20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20)
140 LET H$=CHR$($56,$94,$20,$A,8,8,8,$81,$60,$56,$A,8,8,8,$FC,$20,$29)
150 LET I$=CHR$($20,$94,$56,$A,8,8,8,$56,$60,$82,$A,8,8,8,$28,$20,$FD)
160 LET J$=CHR$($FD,$94,$FC,$A,8,8,8,$20,$9D,$20,$A,8,8,8,$FC,$20,$FD)
170 LET L$=CHR$($20,$94,$20,$A,8,8,8,$56,$9D,$56,$A,8,8,8,$28,$20,$29) .
180 REM -- ｾﾂﾒｲﾉ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ ﾍ --
190 CLEAR :GOSUB 1180
200 REM -- ｹﾞｰﾑ ｶｲｼ --
```

★《OVER FLOW》おかげさまで，マイコンBASICマガジンも82年7月号より独立してから6年めに突入しました。これも，みなさんのおかげと感謝しています。ではさっそく今月ものりにのったOFをお届けしましょう。

⊙プログラム入力時の注意・改造方法

「ERORR　2」がでたら，そこの行は省略形を使って入力してください。

むずかしい人は，XとOの値を増やしてください。それでもむずかしい人は，Fの値をF＝4A＋1としてAの値を多くしてください。まだ，だめだという人(いないと思うが)は，はっきりいってトンマです。

★　★

```
210 CLEAR
220 LET X=2:LET O=0:LET H=0:LET X$="ﾀﾞﾙﾏｻﾝｶﾞｺﾛﾝﾀﾞｯ!"
230 REM -- ｶﾞﾒﾝ ﾂﾞｸﾘ --
240 LET CURSOR=3,0:PRINT "** [ﾀﾞﾙﾏ ｻﾝ] ｶﾞ ｺﾛﾝﾀﾞｯ! **"
250 MUSIC P5T1Q2ﾄﾚﾐﾗUﾄUﾐﾐﾄDｼQ1Dﾗ
260 LET CURSOR=29,5:PRINT E$
270 LET CURSOR=29,9:PRINT E$
280 LET CURSOR=29,13:PRINT E$
290 LET CURSOR=28,8:PRINT CHR$($81)
300 LET CURSOR=27,14:PRINT C$
310 LET CURSOR=X,14:PRINT A$
320 LET CURSOR=19,18:PRINT "ﾋﾄｼﾞﾁ=";O
330 GOSUB 700
340 REM -- ｷｰ ｽｷｬﾝ ([.]) --
350 LET I=INT(RND(1)*4)+1
360 IF I=1 THEN GOTO 470
370 IF INKEY$="." THEN LET X=X+1:GOTO 390
380 GOTO 370
390 LET CURSOR=X,14:PRINT B$
400 GOSUB 700
410 REM -- ｷｰ ｽｷｬﾝ ([,]) --
420 LET I=INT(RND(1)*4)*1
430 IF I=1 THEN GOTO 470
440 IF INKEY$="," THEN LET X=X+1:GOTO 310
450 GOTO 440
460 REM -- [ﾀﾞﾙﾏｻﾝ.]ﾖﾀﾞｽ --
470 LET CURSOR=12,8:PRINT X$:MUSIC T1POｿﾄ
480 REM -- ｷｰｽｷｬﾝ([Z]KEY) --
490 FOR I=1 TO F
500 IF INKEY$="Z" THEN LET H=1
510 NEXT I
520 LET CURSOR=26,14:PRINT D$
530 REM -- ZKEYｦ ｵｼﾀｶ ﾊﾝﾃｲ --
540 IF H=1 THEN GOTO 570
550 REM -- ｵｿｶｯﾀﾄｷ ﾉ ｼｮﾘ --
560 LET CURSOR=7,20:PRINT "ｵｿｶｯﾀ・・・":MUSIC P3UｼUﾄP5:GOTO 730
570 LET CURSOR=X+1,14:PRINT F$
580 REM -- ﾊﾔｶｯﾀﾄｷ ﾉ ｼｮﾘ --
590 LET CURSOR=7,20:PRINT "ﾀｽｶｯﾀﾃﾞｰ!"
600 MUSIC P3UﾄUｼP5:FOR I=1 TO 100:NEXT I
610 REM -- ｲﾗﾅｲﾓﾉ ｦ ｹｽ --
620 LET CURSOR=12,8:PRINT "                    "
630 LET CURSOR=7,20:PRINT "             "
640 LET CURSOR=24,14:PRINT G$
650 LET CURSOR=27,14:PRINT C$
660 LET CURSOR=X+1,14:PRINT G$
670 LET CURSOR=X,14:PRINT A$
680 LET H=0:GOTO 370
690 REM -- ﾃｷﾉ ﾄｺﾆ ﾂｲﾀｶ --
700 IF X=23 THEN LET CURSOR=7,20:PRINT "ﾔｯﾀ!!!":GOTO 850
710 RETURN
720 REM -- ﾋﾄｼﾞﾁ ﾉ ｼｮﾘ --
730 LET O=O+1:IF O=3 THEN FOR I=1 TO 1000:NEXT I:GOTO 920
740 LET CURSOR=19,18:PRINT "ﾋﾄｼﾞﾁ=";O
750 FOR I=1 TO 800:NEXT I
760 REM -- ｲﾗﾅｲﾓﾉ ｦ ｹｽ --
770 LET CURSOR=12,8:PRINT "                    "
780 LET CURSOR=X+1,14:PRINT G$
790 LET CURSOR=24,14:PRINT G$
800 LET CURSOR=27,14:PRINT C$
810 LET CURSOR=7,20:PRINT "             "
820 REM -- ｼﾞﾌﾞﾝ ｦ ｶｸ --
830 LET X=2
840 LET CURSOR=X,14:PRINT B$:GOTO 440
850 IF O<=0 THEN FOR I=1 TO 1000:NEXT I:GOTO 1080
860 REM -- ﾋﾄｼﾞﾁ ﾉ ｼｮﾘ --
870 FOR I=1 TO 600:NEXT I
880 LET CURSOR=7,20:PRINT "        "
890 FOR I=1 TO 800:NEXT I
900 IF O>=1 THEN LET O=O-1:LET CURSOR=19,18:PRINT "ﾋﾄｼﾞﾁ=":O
910 GOTO 780
 920 GOSUB 1390
 930 REM -- ﾏｹﾀﾄｷﾉ ｼｮﾘ --
 940 IF C=0 THEN LET CURSOR=0,18:PRINT "S[ｵﾏｴﾉ ﾅﾜﾊﾞﾘ ﾓｰﾗｯﾀ!]U[ｳｪｰﾝ ﾄﾗﾚﾀ]":GOTO
1520
 950 LET CURSOR=0,10:PRINT "S[ｱﾘｪﾀﾁﾊ ｶｯﾁｬﾀ! ｺﾉ ﾁｮｳｼﾃﾞ ｲｸｿﾞｰ]"
 960 MUSIC T1P7UﾐP1UﾐBUﾐUﾚBUﾚP7UﾄP5UﾄｼﾗUﾄｼﾄﾚﾐ#ﾚﾐUｼUﾄUﾐUﾌUﾌUﾚUｿﾗｼｿP5R
 970 LET F=F+3:LET C=C-1
 980 GOTO 1000
 990 REM -- ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ --
1000 LET CURSOR=10,15:PRINT "ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ"
1010 LET CURSOR=7,18:PRINT "ｼﾞｶｲ ﾉ ﾅﾝｲﾄﾞﾊ";C;"ﾃﾞｽ"
1020 LET CURSOR=8,21:PRINT "LET'S TRY!(Y/N)"
1030 IF INKEY$="Y" THEN GOTO 210
1040 IF INKEY$="N" THEN GOTO 1060
1050 GOTO 1030
1060 FOR I=1 TO 25:PRINT CHR$($2);:NEXT I
1070 PRINT "BYEBYE!":END
1080 GOSUB 1460
1090 REM -- ｶｯﾀﾄｷ ﾉ ｼｮﾘ --
1100 IF C=5 THEN LET CURSOR=1,10:PRINT "S[ｳｴｰﾝ! ｵ・ｵｶｱﾁｬﾝﾆ ｲｲｯｹﾃﾔﾙｩ!!]":GOTO 153
0
1110 LET CURSOR=0,10:PRINT "U[ﾊﾞﾝｼﾞｬｲ!ﾓｲｯｶｲ ﾏﾀ ｶｯﾁｪﾔﾙｼﾞｮｰｨ!]"
1120 FOR I=1 TO 2
1130 MUSIC P3UﾐP3RUﾐUﾐP3RUﾐUﾐP3RUﾌP3RUﾌUﾌP3RUﾌUﾌP3RUｿP3RUｿUｿP3RUｿUｿP3RﾚﾌﾚﾌﾚﾌﾚﾌU
ﾐ
1140 NEXT I
1150 LET F=F-3:LET C=C+1
1160 GOTO 1000
1170 REM -- ｾﾂﾒｲ --
1180 LET CURSOR=1,1:PRINT "!#$%& ﾀﾞﾙﾏｻﾝ ｶﾞ ｺﾛﾝﾀﾞｯ! &%$#!"
1190 MUSIC V3T1POUﾄｿﾐﾄUﾄｿﾐﾄUﾄｿﾐﾄUﾄｿﾐﾄV4ﾐﾐｿｿｼｼUﾐUﾐV5UｼUｼP7UﾄP5V3
1200 LET CURSOR=10,3:PRINT " - ｷｬﾗｸﾀ -"
1210 LET CURSOR=1,5:PRINT "[Uﾖｳﾁｴﾝ(ｱﾅﾀ)] VS [Sﾖｳﾁｴﾝ(ﾃｷ)]"
1220 LET CURSOR=2,7:PRINT A$
1230 LET CURSOR=8,7:PRINT F$
1240 LET CURSOR=19,7:PRINT D$
1250 LET CURSOR=24,7:PRINT C$
1260 LET CURSOR=10,11:PRINT "- ｳｺﾞｶｼｶﾀ -"
1270 LET CURSOR=0,13:PRINT " WALK => [,]・[.]  STOP => [Z]"
1280 LET CURSOR=4,15:PRINT " - ﾀﾀﾞｲﾏﾉ ﾅﾝｲﾄﾞﾊ":C;"ﾃﾞｽ -"
1290 LET CURSOR=1,17:PRINT "S[ﾅﾜﾊﾞﾘﾓﾗｳｼﾞｪ]  U[ﾔｯﾁｪ ﾁｬﾏﾘｭｶ!]"
1300 LET CURSOR=2,20:PRINT "LET'S START! HIT [SPACE KEY]"
1310 IF INKEY$=" " THEN RETURN
1320 GOTO 1310
1330 REM -- ﾏｹﾀ ﾄｷ(PART 2) --
1340 FOR I=1 TO 500:NEXT I:FOR I=1 TO 100
1350 MUSIC T1PODﾄ
1360 LET CURSOR=1,1:PRINT CHR$($E):CHR$($F)
1370 NEXT I
1380 GOTO 1060
1390 CLEAR :FOR J=1 TO 4:LET CURSOR=14,3:PRINT J$
1400 MUSIC POﾄP5R
1410 LET CURSOR=14,3:PRINT L$
1420 MUSIC POﾄP5R
1430 NEXT J
1440 RETURN
1450 REM -- ｶｯﾀ ﾄｷ(PART 2) --
1460 CLEAR :FOR J=1 TO 4:LET CURSOR=14,3:PRINT H$
1470 MUSIC POﾄP5R
1480 LET CURSOR=14,3:PRINT I$
1490 MUSIC POﾄP5R
1500 NEXT J
1510 RETURN
1520 LET CURSOR=10,15:PRINT "ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ":GOTO 1340
1530 FOR I=1 TO 2
1540 MUSIC P3ﾗｿﾌｿﾗﾗﾗP2RP3ｿｿｿRﾗUﾄUﾄRP3ﾗｿﾌｿﾗﾗﾗP1RP3ｿｿQ3ﾗP1RQ1P2ｿﾌP5R
1550 NEXT I:GOTO 1060
1560 REM -- ｳﾁｺﾐ ｺﾞｸﾛｳｻﾝ --
1570 REM -- ｶﾝｼｬｼﾏｽ     --
1580 REM -- ﾃﾞﾊ ｻﾖｳﾅﾗ    --
```

★♪おべんと，おべんと，うれしいな〜。（千葉県四街道市・**小島隆昭14才**）……【**編集長**：おいおい，影くん！まだはじまったばかりじゃないか。**影**：私が言ったんじゃないですよ。**つぐ美**：机の下の梅ぼしなんですか？】

ベーシックマスターLⅢマーク5/S1用

OPEN THE DOOR
（オープン ザ ドア）



中嶋　剛

ストーリー

電波ビルでは新たに，自動消灯マシン『BOROT』を購入した。言うまでもなく，この『BOROT』は，夜，社員が退社した後にビルの中の電気を消すというものであった。

しかしである。この『BOROT』にインプットされているプログラムにミスがあったのだ。そのため『BOROT』は夜になると正常に作動せず，動いているものを破壊しようとするのだ。

そこで，プログラムが直るまでの間の消灯係として，ダリ君が選ばれた。

遊びかた

RUNするとタイトルがでるので，リターン・キーを押してください。すると，ゲームがはじまります。ダリ君をテンキーで操作して，ドアにぶつけてください。すると，ドアが開きますので，今度は別のドアを開いて，中のものをそろえてください。要するに神経衰弱のようにドアの中身をそろえるのです。

そろわないとドアは閉じてしまうけど，当たるとカギが手に入ります。そうしたら今度は，電気のところへ行き，カギを使って消してしまいましょう。当然カギは1回使うとなくなってしまいますので，また同じようにしてカギを手に入れてください。このようにして五つの電気をすべて消して，最後にベッドに行くとクリアです。

なお，最後にそろえた物については，画面下にストックされてマジックとしていつでも使えるようになります。使いかたはリターン・キーを押して選択モードにしたあと，画面右下を見て⑧と②で選び，スペース・キーで決定します。

なお，『BOROT』と接触したり，ドアを開けたり，また壁を押したり(スペース・キーを押しながらカーソル・キーを押す）することにより，HPが減っていきます。

当然HPが0になるとゲーム・オーバーですので注意。また，各面の最初にある店ではマジックを買ったりパスワードを作成することができます。代金としてはHPが一定量差し引かれます。

《第1表》マジックの種類

マジック	効果
BOMBER	自分の囲りの壁を破壊
POWER	HPの回復
WARP	画面上のどこかにワープ
SHILD	DF（防御力）の向上

パスワードについて

店で作成したパスワードをゲーム・スタート時に入力することによって，途中からプレイできます。

プログラムについて

リスト1がキャラクターのデータです。**リスト2**については，少し詰め過ぎたため，多少見づらいかもしれませんが，メインです。また，21面分のデータも2進数を16進数にする方法で相当短くなりました。ゲームは，**リスト1**をロード／ランした後，**リスト2**をロード／ランしてください。

改造については,80行のく4の4の値を大きくするとBOROTはしつこくなくなります。

さいごに

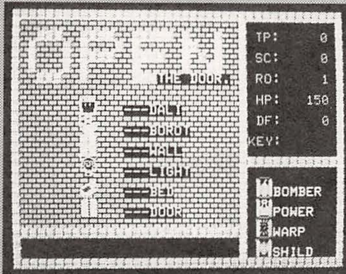
このゲームでは各面の電気ドアの位置はある条件に基づいてランダムに決めているので，電気が四つしか表示されないということがときどきあります。よって泣かないためには細かめにパスワードを作成するべきでしょう。また，カギを持っているときはドアを開けることはできません。

参考　ベーマガ'87.3　ミラクルアイテム
　　　　ベーマガ'86.9　アメルの砦

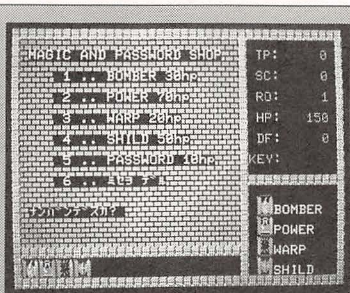
《第2表》変　数　表

変数	内容	変数	内容
TP	ハイスコア	P(,)	ドアの中身データ
SC	スコア	A$( )	各キャラクター
RO	ラウンド	M$	自分のキャラ
HP	ダリ君の生命力	T$	敵のキャラ
DF	ダリ君の防御力	X，Y	ダリ君の座標
KE	カギを持っているか	XV，YV	ダリ君の1歩前の座標
PO	消した電球数	a，b	BOROTの座標
P	最初に開いたドアの中身	av，bv	BOROTの1歩前の座標
XP・YP	最初に開いたドアの座標	I，J，V，W	ループ，雑用
K	キー入力	I$，J$V$，W$	ループ，雑用
M(,)	画面データ		

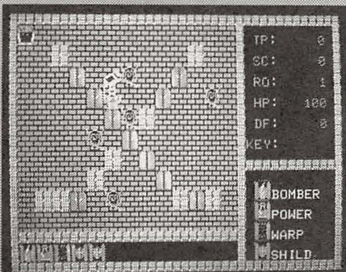
★載る，載らない，載る，載らない……ウワォーッ，まただ～ふう，これで36本の花が……，よし，もう1本ブチッ！(大阪府牧方市・D'ナイト14才)……【つぐ美：載せてあげるから，花は大切にしてね♡】



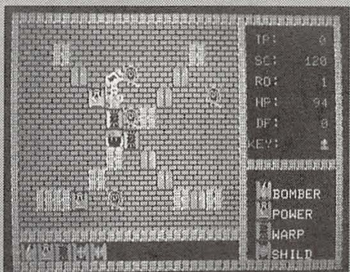
▲《写真1》タイトル画面。なかなかこったキャラクターでしょう



▲《写真2》マジックとパスワード・ショップからゲームははじまる



▲《写真3》1面。神経衰弱の要領でドアを開いて中身をそろえよう



▲《写真4》うまくそろうとカギが手に入る。そこで電気を消そう

CHECKER FLAG

Dr.D：おや？このゲームはどっかで見たことのあるような，ないような……。

編：そうなんです。神経衰弱の要領でドアの中身をそろえながら，ゲームを進めるという点は，87年3月号のX1用「奇跡の品物」のアイデアですね。

Dr.D：おー，そうか。他の作品のアイデアを一部いただいちゃったというわけだな。

編：でも，一部といっても，ゲームの目的なわけですからねー。

Dr.D：BM－LⅢマーク5用だったということで採用になったのだと思うが，やっぱり，オリジナルでいってほしかったな。



《リスト1》IG書き込みプログラム・リスト

```
10 WIDTH40:CLS:POKE&HFFE9,1:P=&HA000:D=&HFFEA:X=40:DIM C(X)
20 POKE D,7:FORI=P TO P+8:POKE I,0:NEXT
30 FOR A=1 TO X:READ I$:C(A)=ASC(I$):C=1:GOSUB50:C=2:GOSUB50
40 C=4:GOSUB50:NEXT:POKE&HFFE9,0:GOTO 480
50 POKE D,C:READ A$:M=1:FOR E=P+C(A)*8 TO P+C(A)*8+7
60 POKE E,VAL("&H"+MID$(A$,M,2)):M=M+2:NEXT:RETURN
70 REM  CHR        B L U E            R E D               G R E E N
80 DATA" ",0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
90 DATA  1,00FC70300080C0C0,0002078D472A0004,00038DCAED7F0044
100 DATA 2,001E060600030303,00A050A854A80040,00E0F8F8FCFC0042
110 DATA 3,C0C0C0E060E0FFFF,0400000000000000,C4C0C0E060001E7F
120 DATA 4,030303070607FFFF,4000000000000000,430303070600387C
130 DATA 5,87FFFCFE87EEFCFF,8080818080803417,87878486878208C8
140 DATA 6,E0FE3EFEE0EF3FFB,0000000000002FE8,E0E020E0E0C01013
150 DATA 7,DFFEFDFF1FEFEFFF,1B0E040A1100081C,C4000100040C0400
160 DATA 8,7BBF5FFEF8FFFFFF,583010A850801038,2383470620302000
170 DATA A,00FEFEFE00EFEFEF,0000000000000000,0000000000000000
180 DATA B,54800054005400D5,012A542A552A5554,7FFEFFFE55FEFFD5
190 DATA C,00B0E06000C040E0,834C1097282AAA13,834C1097282AAA13
200 DATA D,000C060600030207,C132086994545588,C132086994545588
210 DATA E,0070D8BC00E8E8E0,488826400204020F,4888264307040600
220 DATA F,000E1A3C001F0F0F,1211A402A058A5F2,1211A4C2E078E502
230 DATA G,00FEFEFE00EFEFFC,000000000001071D,000000000001071C
240 DATA H,00FEFEFE6C9FCF65,00000000089CCE64,0000000386C9ECF65
250 DATA I,7080C0E1F7FFF7F6,7AD5EA753F1C0000,7080C0E1F77F3714
260 DATA J,311FFFFEF0EFEFEF,B05CF0C000000000,311FFFFCF0C00000
270 DATA K,0094AB542B542950,1F6A54AAD4AAD6AE,00142A542A542E56
280 DATA L,00A854AA54AA148A,F8562A552B556B75,0028542A542A746A
290 DATA M,2B542B542B542B00,D4AAD4AAD4AAD4FF,2A542A542A542A00
300 DATA N,54AA54AA54AA5400,2B552B552B552BFF,542A542A542A5400
310 DATA O,0080A05020532F5F,1F6050A0D0A1D1A1,0000205020512151
320 DATA P,0000448A84CAF4FA,F8064A858B850B05,0000448A848A040A
330 DATA Q,2F5F2F5F2F5F2300,D0A0D0A0D0A0D0FF,2054225122522000
340 DATA R,F4FAF4FAF4FAC400,0B050B050B050BFF,044A840A844A0400
350 DATA S,0080A35423522254,1F6050A0D0A0D0A0,0000235423522254
360 DATA T,0000C42AC44A442A,F8060A050B050B05,0000C42AC44A442A
370 DATA U,2D5E275A255F2000,D7ABD8AFDFA0D0FF,28542750205F2000
380 DATA V,54AA54AA54FA0400,EBF5FBF5FB050BFF,140A040A04FA0400
390 DATA W,0080A05020502050,1F6059A5D0ABD2A0,0000295520582050
400 DATA X,0000040A040A040A,F8062A451BC54BD5,0000244A140A041A
410 DATA Y,2050205Q20502000,D9A1D0A5D9A1D0FF,2850205429512000
420 DATA Z,040A040A040A0400,8B051B452B050BFF,040A144A240A0400
430 DATA a,0080A050215F2F5F,1F6050A1DEA0D0A0,0000205020502050
440 DATA b,0000040A847A747A,F8060A857B858B85,0000040A048A848A
450 DATA c,285F2F5723502000,D7A0D0A8D4A3D0FF,2750205020502000
460 DATA d,047A746A440A0400,FB858B95ABC50BFF,F48A848A840A0400
470 DATA e,00C2C2EE00E3EFE3,183C3C10101C101C,183C3C10101C101C
480 ' MUSIC
490 FOR Y=1 TO 2:IF PEEK(&H7F00)()&H34 AND PEEK(&H7F2F)()&H39 THEN 510
500 DEFUSR=&H7F00:FOR I=1 TO 5:S=USR(3):NEXT
510 RESTORE520:FOR M=&H7F00 TO &H7F2F:READ M$:POKEM,VAL("&H"+M$):NEXT:NEXT
520 DATA 34,3F,10,AE,02,86,7F,1F,8B,1A,FF,8E,10,00,7F,FF
530 DATA D3,8D,12,B7,FF,D3,8D,0D,10,9F,F3,1F,10,93,F3,1F
540 DATA 01,24,EB,35,BF,1F,20,4C,5A,26,FD,4A,26,FA,43,39
```

★2，3か月前，ベーマガもやめようと思い，忘れるつもりだったが，今では，また買っています。なぜなんでしょう？不思議議な感じがします。(和歌山県新宮市・**今では43冊になりました君**)…【**影**：私ののろいじゃ～。】

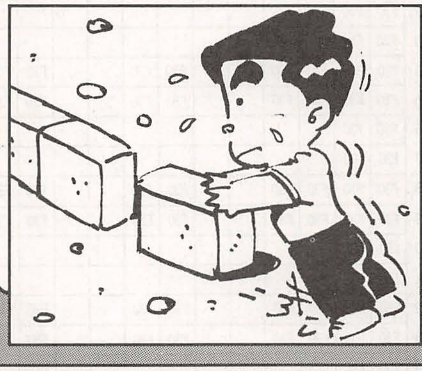
《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 DEFINTA-Z:WIDTH 40:DIM M(15,12),P(15,12),A$(12):GOSUB 850:GOSUB 770
20 REM おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお  Y  O  U    おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
30 K=PEEK(&HFFE0):X=X+(K=183)-(K=190):Y=Y+(K=141)-(K=205):IF K=175 THEN 280
40 ON M(X,Y)+1 GOTO 60,60,150,450,640,190
50 X=XV:Y=YV
60 LOCATE XV*2-3,YV*2-3:PRINT A$(M(XV,YV)):LOCATE X*2-3,Y*2-3:PRINTM$:XV=X:YV=Y
70 REM おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお  E N E M Y  おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
80 IF RND*9<4 THEN 110
90 IF X=A THEN 100 ELSE A=A+SGN(X-A):J=1:GOTO 120
100 IF Y=B THEN 110ELSE B=B+SGN(Y-B):J=2:GOTO 120
110 I=INT(RND*4):A=A+(I=0)-(I=1):B=B+(I=2)-(I=3):J=3
120 IF M(A,B)>2 THEN A=AV:B=BV:ON J GOTO 100,110
130 LOCATE AV*2-3,BV*2-3:PRINTA$(M(AV,BV)):LOCATE A*2-3,B*2-3:PRINTT$:AV=A:BV=B
140 IF X=A AND Y=B THEN S=USR(50):I=RO*4:HP=HP-1+(I-DF)*(DF<I):GOSUB 770 ELSE20
150 REM おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお   P U S H   おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
160 K=PEEK(&HFFE0):IF K=128 THEN V=X+(X-XV):W=Y+(Y-YV) ELSE 50
170 IF M(V,W)=1 THEN S=USR(600):M(V,W)=2:M(X,Y)=1 ELSE 50
180 LOCATE X*2-3,Y*2-3:PRINT A$(1):LOCATE V*2-3,W*2-3:PRINT A$(2):GOTO 60
190 REM おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお   O P E N   おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
200 IF KE=0 THEN LOCATE X*2-3,Y*2-3:PRINT A$(P(X,Y)):M(X,Y)=P(X,Y) ELSE 50
210 FOR I=200 TO 220 STEP 2:S=USR(I):NEXT:HP=HP-1:GOSUB 770
220 IF P=0 THEN P=P(X,Y):XP=X:YP=Y:GOTO 50 ELSE IF P=M(X,Y) THEN 250
230 LOCATE XP*2-3,YP*2-3:PRINT A$(5):LOCATE X*2-3,Y*2-3:PRINT A$(5)
240 M(XP,YP)=5:M(X,Y)=5:P=0:S=USR(700):S=USR(550):GOTO 50
250 P=0:KE=1:SC=SC+60:S=USR(200):S=USR(300):GOSUB 770:IF PO<>4 THEN 50
260 FOR I=1 TO 25:IF &H20=SCREEN(I,22) THEN LOCATE I,22:PRINT A$(M(X,Y)):I=25
270 NEXT:GOTO 50
280 REM おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお  USE MAGIC  おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
290 W=17
300 LOCATE 28,W:PRINT" ":K=PEEK(&HFFE0):IF K=128 THEN J=SCREEN(29,W):GOTO 320
310 W=W-(K=141)*(W>17)*2+(K=205)*(W<23)*2:LOCATE 28,W:PRINT"A":S=USR(9):GOTO300
320 FOR I=1 TO 25:IF SCREEN(I,23)=J THEN LOCATE I,22:PRINT A$(0):J=1:I=25
330 NEXT:IF J=1 THEN FOR I=300 TO 400:S=USR(I):COLOR,INT(RND*7)+1:NEXT ELSE 20
340 ON (W-15)/2 GOSUB 350,390,410,430:COLOR ,0:GOTO 20
350 REM おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおM.B O M B E Rおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
360 FOR I=Y-1 TO Y+1:FOR J=X-1 TO X+1:IF M(J,I)<>2 THEN 380
370 M(J,I)=1:LOCATE J*2-3,I*2-3:PRINT A$(1):S=USR(600)
380 COLOR ,INT(RND*7)+1:NEXT:NEXT:RETURN
390 REM おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおM. P O W E R おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
400 S=USR(100):HP=HP+50+RND*20:GOSUB 770:RETURN
410 REM おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおM.  W A R P  おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
420 GOSUB 830:IF M(V,W)=1 THEN X=V:Y=W:S=USR(300):RETURN ELSE 420
430 REM おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおM. S H I L D おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
440 S=USR(400):DF=DF+5+INT(RND*4):GOSUB 770:RETURN
450 REM おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお DENKI O KESUおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
460 IF KE=1 THEN S=USR(100):S=USR(200):S=USR(150):S=USR(400) ELSE 50
470 LOCATE X*2-3,Y*2-3:PRINT A$(1):M(X,Y)=1:PO=PO+1:KE=0:GOSUB 770
480 IF PO<>5 THEN50 ELSE FORI=1 TO10:S=USR(10+I):NEXT:LINE(1,1)-(26,20)," ",BF
490 FOR I=1 TO 12:FOR J=1 TO 15:IF M(J,I)=4 THEN LOCATE J*2-3,I*2-3:PRINT A$(4)
500 M(J,I)=M(J,I)*-(M(J,I)<>1):NEXT:NEXT:S=USR(50):GOTO 50
510 REM おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお   S H O P   おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
520 LINE(1,1)-(26,20),"A",BF:POKE &HFFE0,116:COLOR 7:RESTORE 1230
530 LOCATE 2,2:PRINT"MAGIC AND PASSWORD SHOP":FOR I=6 TO 9:READ A$:READ J$
540 LOCATE 5,I*2-8:PRINT I-5;".. ";A$;" ";J$;"hp":NEXT
550 LOCATE 5,12:PRINT" 5 .. PASSWORD 10hp":LOCATE 5,14:PRINT" 6 .. ﾐｾｦ ﾃﾞﾙ"
560 LOCATE 2,17:COLOR 5:INPUT"ﾅﾝﾊﾞﾝﾃﾞｽｶ";K
570 I=(K=1)*(HP>30)*6+(K=2)*(HP>70)*7+(K=3)*(HP>20)*8+(K=4)*(HP>50)*9
580 HP=HP+(I=6)*30+(I=7)*70+(I=8)*20+(I=9)*50:GOSUB 770
590 FOR J=1 TO 25:IF &H20=SCREEN(J,22) THEN LOCATE J,22:PRINT A$(I):J=25
600 NEXT:IF K=5 AND HP>10 THEN V(1)=SC:V(2)=RO:V(3)=HP:V(4)=DF:HP=HP-10:ELSE630
610 J$="":FORI=1 TO4:W$=HEX$(V(I)):V$=MID$(STR$(LEN(W$)),2,1):J$=J$+V$+W$:NEXT
620 LOCATE 1,19:COLOR 5:PRINT "WORD:";J$:GOSUB 770
630 IF K=6 THEN FOR I=1 TO20:LOCATE 1,I:PRINT SPC(26):NEXT:RETURN ELSE 560
640 REM おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお  C L E A R  おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
650 IF PO<>5 THEN 50 ELSE V=HP:COLOR 6:LOCATE 7,10:PRINT"[ GOOD NIGHT!]"
660 FOR I=V TO 2 STEP-1:HP=HP-1:SC=SC+2:GOSUB 770:S=USR(700):NEXT:HP=V:RO=RO+1
670 IF RO=22 THEN720 ELSE LOCATE 7,10:PRINT SPC(14):GOSUB 770:GOSUB 1080:GOTO20
680 REM おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお  GAME OVER  おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
690 FOR I=1 TO 20:S=USR(I):NEXT:POKE &H116,7:COLOR 2:HP=0
700 LOCATE 9,10:PRINT"GAME  OVER":IF SC>TP THEN TP=SC
710 POKE &H116,32:GOSUB 770:FOR I=3 TO 300:S=USR(I):NEXT:GOSUB 850:GOTO 20
720 REM おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお  HAPPY END  おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
730 FORI=1TO20:S=USR(200):S=USR(1000):S=USR(160):S=USR(160):S=USR(160):NEXT
740 LINE(1,1)-(26,20)," ",BF:COLOR 5:FOR I=1 TO 6:READ A$:LOCATE 4,I*2:PRINT A$
750 FOR J=1 TO 10:S=USR(500):S=USR(500):S=USR(200):S=USR(100):NEXT:NEXT
760 LOCATE 10,18:PRINT "THE   END":RESTORE 1320:GOTO 720
770 REM おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお  S  U  B 1  おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
780 LOCATE 37,12:PRINT CHR$(32-(KE=1)*69):COLOR 1:IF SC>10000 THEN SC=10000
790 LOCATE 29,2:PRINT USING"TP:######";TP:LOCATE 29,4:PRINT USING"SC:######";SC
800 LOCATE 29,6:PRINT USING"RO:######";RO:LOCATE 29,8:PRINT USING"HP:######";HP
810 LOCATE 29,10:PRINT USING"DF:######";DF:LOCATE 28,12:PRINT"KEY:"
820 IF HP<0 THEN 680 ELSE POKE &H116,32:RETURN
830 REM おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお  S  U  B 2  おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
840 V=INT(RND*11)+3:W=INT(RND*8)+3:RETURN
850 REM おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお  ｼｮｷ  ｾｯﾃｲ  おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
860 RANDOMIZE(TIME):POKE &HFFE0,116:POKE&H116,32:SC=0:RO=1:HP=150:DF=0:P=0:KE=0
870 FOR I=1 TO12:FOR J=1 TO15:M(J,I)=10:NEXT:NEXT
880 A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):M$="12"+A$+"34":T$="56"+A$+"78"
890 RESTORE 1220:FOR I=0 TO 9:READ I$,J$:A$(I)=I$+A$+J$:NEXT:CLS
900 LINE(0,0)-(39,24),"B",BF:LINE(28,1)-(38,23)," ",BF:LINE(28,14)-(38,14),"B"
910 LINE(1,22)-(26,23)," ",BF:LINE(1,1)-(26,20),"A",BF:LOCATE 0,2
920 PRINT "BAABBBAABBBBAABBBBBABAAABAAB"
930 PRINT "BABAAABABAAABABAAAAABBAABAAB"
940 PRINT "BABAAABABBBBAABBBBAABABABAAB"
950 PRINT "BABAAABABAAAAABAAAAABAABBAAB"
960 PRINT "BAABBBAABAAAAABBBBBABAAABAAB":COLOR 7:LOCATE 17,6:PRINT"THE DOOR."
970 GOSUB 770:LOCATE 8,8:PRINT M$:LOCATE 8,10:PRINT T$
980 FOR I=2 TO 5:LOCATE 8,I*2+8:PRINT A$(I):NEXT:FOR I=8 TO 11:READ A$:READ J
990 LOCATE 29,I*2:PRINT A$(I-2);:COLOR 7:PRINT A$:POKE &H116,32:NEXT:COLOR 5
1000 FOR I=1 TO 6:READ A$:LOCATE 13,I*2+7:PRINT "---"A$:NEXT
1010 I=RND*999+1:S=USR(I):IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1010
1020 LOCATE 1,22:INPUT"PASS WORDｦ ﾂｶｲﾏｽｶ [Y/N]";V$:IF V$<>"Y" THEN 1060
1030 LINE(1,22)-(26,23)," ",BF:LOCATE 1,22:INPUT"WORD";J$:J=1
1040 FOR I=1 TO4:V=VAL(MID$(J$,J,1)):V(I)=VAL("&H"+MID$(J$,J+1,V)):J=J+V+1:NEXT
1050 SC=V(1):RO=V(2):HP=V(3):DF=V(4):GOSUB 770
1060 LINE(1,22)-(26,23)," ",BF:POKE &H116,32:LOCATE17,6:PRINT SPC(9)
1070 FORI=1 TO6:LOCATE I*2-1,22:PRINT A$(I+5):LOCATE13,I*2+7:PRINT SPC(10):NEXT
1080 REM おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお  S T A G E  おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
1090 FOR I=1 TO 20:LINE(1,I)-(26,I),"B":S=USR(I*200):NEXT
1100 GOSUB 510:POKE &HFFE0,128:LINE (1,1)-(26,20),"B",BF
1110 COLOR6:LOCATE 6,9:PRINT"["RO" R O U N D ]":POKE &H116,32:RESTORE 1250
1120 FOR I=1 TO RO-1:READA$:NEXT:FOR I=2 TO 11:FOR J=2 TO 14:M(J,I)=1:NEXT:NEXT
1130 READ A$:FOR I=1 TO 11:V=VAL("&H"+MID$(A$,I*2-1,2)):V$=""
1140 W=INT(V/2):J=V-W*2:V=W:V$=V$+MID$(STR$(J),2):IF V>0 THEN 1140
1150 FOR V=3 TO 10:M(I+2,V)=VAL(MID$(V$,11-V,1))+1:NEXT:NEXT
1160 FOR I=1 TO 5:GOSUB830:M(V,W)=3:NEXT:FOR I=1 TO5:M=INT(RND*4)+6:FOR J=1 TO2
1170 GOSUB 830:IF M(V,W)=2 THEN M(V,W)=5:P(V,W)=M:NEXT:NEXT ELSE 1170
1180 GOSUB 830:IF M(V,W)=1 THEN M(V,W)=4 ELSE 1180
1190 FOR J=2 TO 11:FOR I=2 TO 14:LOCATE I*2-3,J*2-3:PRINT A$(M(I,J)):NEXT:NEXT
1200 PO=0:X=2:Y=2:XV=X:YV=Y:A=14:B=11:AV=14:BV=11:RETURN
1210 REM おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお CHARACTER D.おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
1220 DATA "  ","  ",AA,AA,BB,BB,CD,EF,GH,IJ,KL,MN,OP,QR,ST,UV,WX,YZ,ab,cd
1230 DATA BOMBER,30,POWER,70,WARP,20,SHILD,50,DALI,BOROT,WALL,LIGHT,BED,DOOR
1240 REM おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお  ROUND DATA  おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
1250 DATA 01814122140814224181O1,FF80A0A2829A82A2A080FF,9981BD819D81BD81B981BD
1260 DATA 00204040808D8010502000,80FC813F81FC813F81FC80,FDFD0D0C0D019984A5D599
1270 DATA EE4E2A4AEA0AEA4A4BAB28,F781AD24F700F724AD81F7,DBDB00DBDB00DBDB00DBDB
1280 DATA FF10FF81FF00FF81FF08FF,FF81BDA5A5A5ADA1BF80FF,7EFFC3C3FF81FFC3C3FF7E
1290 DATA D29ACB6923372369CB9AD2,8FEB8900EF46EF00EFE9A7.644EE400E4AEE400E44E64
1300 DATA 8A5326538900895326538A,081E3321FF00FF84CC7810,30111714D4FCD414171118
1310 DATA AA55AA55AA55AA55AA55AA,F795FB9DFB9DFB9DF895F7,7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F
1320 DATA ｵｲ! ﾖｲｼﾗｾｼﾞｬ｡,｢BOROT｣ﾖｳﾉ ｱﾀﾗｼｲ,ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ｶﾞ ｶﾝｾｲｼﾀｿﾞ｡,ｷﾐﾜ､ ｲﾏﾏﾃﾞﾖｸ
1330 DATA ｺﾉ DEMPA ﾋﾞﾙｦ ﾏﾓｯﾃｸﾚﾀ｡,ｱﾘｶﾞﾄｳ....
```

★ちょっと小ばなしを一席。病院にて…。**見まいにきた人**：おーい，大丈夫か～。**病人**：大丈夫だったら，こんなとこにいるか！　おあとがよろしいようで…。(滋賀県草津市・ＥＫＯ14才)……**【影：やんや，やんや。】**

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V2.1A)用

るるもっぺ



スクランブルう○子

★必　読

このゲームは思考型であり独自のデータ圧縮により，２ＫＢのメモリの中で31面のデータ，さらに５面おきのパスワードなど，最大の努力の結果，絶対おもしろく，かつ多大な思考力を必要とするパズルゲーム派のかたには絶対に打ち込んで損のない魅力あるゲームです。

《第１表》プログラムの説明

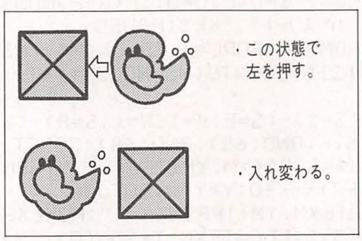
行	内容
10～ 20	初期，タイトル，エンディング
21	パスワード表示
25	画面制作
30	ファイアーの移動
40～ 50	レンガ，魔法の床の処理
300	メッセージ
310～400	ゲーム・オーバー，面クリア
420～430	パスワード入力
440	読み込みのサブ
900～960	面データ

短所としては，メモリ節約のため，リストが見にくいことと，読者が打ったリストの中にデータのエラーがあったとしても無視されて読み込まれ，へたすると一生解けない面が生じる可能性があることです。

私はやさしいので，付録リスト（**リスト２**）を付けておきました。

リストとＢＧを打ち終えたあと，付録リストをダイレクトに実行してください。

ビープ音が万が一なったとしたら，データ中にエラーがあるということで見直してください。



《第１図》床の動かしかた

★ストーリー

おかしのなしよ(わかったかな!?)。

★遊びっっっ!!

スタートでゲーム開始。セレクトで，パスワード入力モードです。

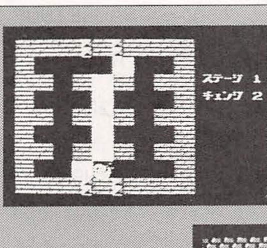
✚でファイアーを動かし，魔法の床を，中央にタテに１列に並べて，できたと思ったらⒶボタンを押してください。それ以外に押すとゲーム・オーバーになります。

ファイアーは，レンガの上は歩けません。魔法の床の動かしかたは，**第１図**を見ればわかるでしょう。魔法の床を動かすと，チェンジが減り，０でも使うとゲーム・オーバーです。

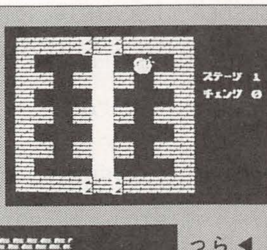
パスワードがでたら，書きとめてからスペース・キーを押してください。

魔法の床が余る面もあります。あと，30面のトリックに気を付けてください。

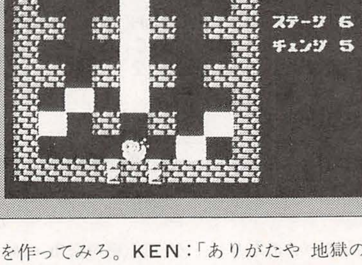
❖　❖



◀《写真１》まずはこてしらべのステージ１



◀《写真２》タテに床を並べたらⒶボタンを押そう



◀《写真３》このへんから徐々にむずかしくなっていく



◀《写真４》床があまる場合もあるので気を付けよう

★**先生**：俳句を作ってみろ。ＫＥＮ：「ありがたや 地獄のさたも 銭しだい」。**先生**：…。(茨城県取手市・ＫＥＮ15才)……【**編**：影さんは，いつも銭がたりなくて血の池に入れないでいます。】

Y \ X:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F00	F30	F30	F00	F30	F30	F30	F00	F30	F30	F30										
1	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F00	F30	F30	F00	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30										
2	F30	F30															F30	F30										
3	F30	F30															F30	F30										
4	F30	F30	F30	F30			F30	F30			F30	F30			F30	F30	F30	F30										
5	F30	F30	F30	F30			F30	F30			F30	F30			F30	F30	F30	F30										
6	F30	F30															F30	F30										
7	F30	F30															F30	F30										
8	F30	F30	F30	F30			F30	F30			F30	F30			F30	F30	F30	F30										
9	F30	F30	F30	F30			F30	F30			F30	F30			F30	F30	F30	F30										
10	F30	F30															F30	F30										
11	F30	F30															F30	F30										
12	F30	F30	F30	F30			F30	F30			F30	F30			F30	F30	F30	F30										
13	F30	F30	F30	F30			F30	F30			F30	F30			F30	F30	F30	F30										
14	F30	F30															F30	F30										
15	F30	F30															F30	F30										
16	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F00	F30	F30	F00	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30										
17	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F00	F30	F30	F00	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30										
18																												
19																												
20																												

《第2図》るるもっぺのBGグラフィック

《リスト1》るるもっぺのプログラム・リスト

```
10 VIEWSPRITEONE=1T=2Z=7DEFSPRITE0,(3,E,0,0,0)="ﾁﾂﾃﾄ"S1$=CHR$(243)+CHR$(247)S2$=
CHR$(245)+CHR$(248)
15 LOCATE3,15PRINT"START:SELECT":PALETB0,13,48,RND(255),134:ONSTRIG(0)GOTO20,420
:GOTO15
20 PLAY"T1R805C5CEREDC::O0T1R8E5EFEFC"IFR=31PLAY"T2O4R8RCF2DEF4EDC7":PLAY"T3R2C8
:T3R201C8"FORI=0 TOT:I=0:CGSET0,0:CGSETE,E:NEXT
21 SPRITE0:CLSPAUSE40R=R+E:KK$=""IFU=E U=0:IF(R-E)MOD5=0 CLSSPRITE0:R1=5GOSUB440
:LOCATE4,18PRINT"ﾅﾝﾊﾞｰ"R/5"  ﾊﾟｽﾜｰﾄﾞ "KK$:PAUSE
25 PALETB0,13,48,20,R:VIEWREADM$,P:FORL=E TOLEN(M$):MS=ASC(MID$(M$,L,E))-28LOCAT
E(MS MODZ)*T+T,(MS/Z)*T:PRINTS1$:LOCATE(MS MODZ)*T+T,(MS/Z)*T+E:PRINTS2$:NEXTX=8
0Y=136GOSUB300
30 SPRITE0,X,Y:S=STICK(0)Q=((S=2)-(S=E))*16W=((S=8)-(S=4))*16PALETS&H3,13,48,13,
48:POKE&H4015,15:POKE&H4008,6,6,RND(68),RND(68):CGSET,E:ON-(STRIG(0)=8)GOTO400:X
=X+Q:Y=Y+W:XM=X/8-T:YM=Y/8-3J$=SCR$(XM,YM)IFJ$=" "THEN30
40 IFJ$=CHR$(195)ORJ$=CHR$(192)X=X-Q:Y=Y-W:GOTO30
50 LOCATEXM,YM:PRINT"  ":LOCATEXM,YM+1PRINT"  ":POKE&H4000,139,139,136,136:LOCAT
EXM-T*SGN(Q),YM-T*SGN(W)PRINTS1$:LOCATEXM-T*SGN(Q),YM+E-T*SGN(W)PRINTS2$:P=P-E:G
OSUB300:GOTO30
300 IFP>-1LOCATE19,4PRINT"ｽﾃｰｼﾞ"R:LOCATE19,6PRINT"ﾁｪﾝｼﾞ"P" ":RETURN
310 SPRITE0:PLAY"T1O1A5EFCO0F::T1O3C5DEF":LOCATE19,12PRINT"ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ":PAUSE100R
UN
400 FORI=T TO15:ON-(SCR$(8,I)=" ")GOTO310:NEXTFORI=0 TO17:LOCATE8,I:O$=CHR$(253)
PRINTO$O$:PLAY"::T1O3C1D0"NEXTU=E:GOTO20
420 PLAY"T1O4C5V2DV15"CLSINPUT"ﾅﾝﾊﾞｰ ";R:INPUT"ﾊﾟｽﾜｰﾄﾞ";P$:R1=E:GOSUB440:IFP$=KK
$ONR RESTORE910,920,930,940,950:R=R*5:GOTO21
430 PRINT"ｴﾗｰ":PAUSE100RUN
440 ONR/R1 RESTORE900,910,920,930,940,950,960:FORI=0TO4:READZ$,G:KK$=KK$+CHR$(AS
C(LEFT$(Z$,E))+61)NEXTRETURN
900 DATA'-4;BIO,2,'-3;CIO,4,&-4;BAQ,3,(-5;BIG,6,&-;BOIQ,6
910 DATAFLR@B;4-&,5,+/;BIAC,13,&'-45;B,11,%&'42BD,15,-34;ABK,8
920 DATA'-4;BIQ,6,%.4;BHQ,4,.&4<BJO,8,'-46C@O,9,4-&BIJH,7
930 DATA4&26@BD,15,81?;7>E,26,/-5BIGN,14,64>DBJO,18,:m24&HO@IO,6
940 DATAB4&DKJQ,13,#*-4;BIQ,9,4&'<BKO,10,5JQ&-;B,5,39A;5=C,16
950 DATA%-4<B@Q,8,CIQ;5-',14,<CJQ&-4,6,-&4;BIQ,1,4-&;BIP,2
960 DATAACOQ35&,15
```

《リスト2》付録リスト

```
RESTORE:CLEAR:FORJ=1TO61:READA$:FORI=1TOLEN(A$):
O=O+ASC(MID$(A$,I,1)):NEXT:NEXT:IFO<>15076THENBEEP
```

★OFに載ると，たたりがあるって本当ですか？うっ，ぐるじい！たたりじゃ!!(埼玉県戸田市・Mr. ERROR)…
【編：影さんが疫病神にとりつかれたのは，そのせいですかね？**つぐ美**：単なる浪費ぐせでしょ。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

スペースバリアー

創夢遊VASKAROM



◆STORY

ここ，ドラゴンランドにいる悪いドラゴンたちをやっつけにいく，1人の超能力戦士がいた。その名は『バリアー』!!

◆遊びかた

敵はドラゴンのみ。✚字ボタンで8方向に動き，ⒶⒷボタンでバズーカ使用！

ドラゴンは頭付近のみダメージを与えられ，7発当てればやっつけることができます（すると面クリアして，バリアー残数＋ステージ数×100,000pts加算されます）。

ドラゴンは「弱い→ふつう→やや強い→強い→かなり強い」のくりかえしで出現します。

バリアー，ドラゴンとも，バズーカ，ファイアーは単発しか発射できません！

バリアーが全員やられるとゲーム・オーバーです（バリアーは面クリアするたびに増えます）。

このゲームはエンディングというものがないので，永遠にやってください。

なお，スタート・ボタンでポーズできます。

◆プログラムについて

メモリギリチョンです（かなりツメた!!）。マシン語も使用しているんでセーブしてください。

このプログラムでくふうしたのは，最後のデータです。3ケタありますが，1，2ケタはキャラクタ・コードを使用して，3ケタ目は数そのものですので，キミにも別のドラゴンのパターンが作れると思います（そのときは，最後の3行以外のデータはいじくらないでください。あと，データの最後は"SEGA"にしてください。こうすると最初にもどります）。

あと，かくしコマンドが一つ入ってるよ！

参考

●スペースハリアー
　セガ・マークⅢ版　©SEGA

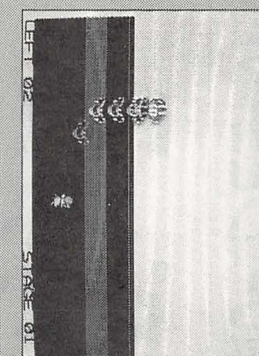
●スターダストⅤ，Ⅳのマシン語部分
　©竹内久徳

Y\X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	T	P															S	C										
1																												
2																												
3																												
4																												
5																												
6																												
7																												
8																												
9																												
10																												
11																												
12	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40	E40
13	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60
14	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50
15	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70
16	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70
17	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
18	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
19	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50
20	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50	M50

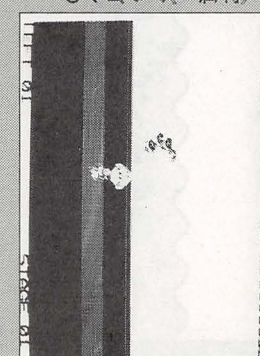
《第1図》スペースバリアーのBGグラフィック

スペースバリアーのプログラム・リスト

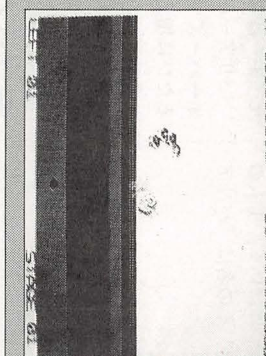
```
1 POKE&H4015,&HF:CGEN2SPRITEONZ=0DEFSPRITEZ,(Z,1,Z,Z,Z)="01"+CHR$(230)+CHR$(230)
DEFSPRITE2,(Z,1,Z,Z,1)="6745"DEFSPRITE4,(3,1,Z,Z,Z)="XYZ「"FORI=5TO7:DEFSPRITEI,(
3,1,Z,Z,1)="^_ソ"タ""NEXTDATA33,44,36,37,53,54,48
2 CLS:PALETS Z,33,54,18,39PALETS&H1,Z,38,48,38PALETS&H2,Z,14,14,14PALETB Z,33,Z,
Z,33LOCATE5,8PRINT"k2L0k7L0k7L0k2k7L0 k2 k2 k2k2k2":LOCATE5,9PRINT"k4k3k4k3L1L0K
6K6 K5K6K7L2 K6k6k6":LOCATE5,10PRINT"k1L2k1k1L1L2k1L1L2 L1L2  k1k1k1
3 RESTORE:PAUSE20FORI=0TO6:READJ:PAUSE9PALETB Z,33,32,21,J:NEXT:PAUSE300CLS:PAUS
E40A$="m6m6m6m6m6m6m6m6m6"LOCATE9,7PRINTA$:LOCATE9,8PRINT"m6m6SPACEm6m6":LOCATE9
,9PRINTA$:LOCATE9,10PRINT"m6VARRIERm6":LOCATE9,11PRINTA$:LOCATE6,15PRINTCHR$(180
)" STUDIO-SOMYOU
4 LOCATE8,17PRINT"VASKARUM 1987":IFSTRIG(Z)MOD2=0THEN4:DATAWA5,TA5,SH5,IW5,A=5,B
E5,EP5,ER5
5 PALETB Z,33,33,33,33VIEWFORI=0TO27:COLORI,21,0LOCATEI,21PRINTCHR$(253):NEXTFOR
I=10TO16STEP2:COLORI,7,1NEXTC0=33C1=25C2=41C3=9R=4L=2X=118Y=168SC=Z
6 R=R+1L=L+1P=-1DM=-3:GOSUB58:PALETS&H3,Z,48,38,25+(R MOD5)*42B$="48274828321832
19322332213237
7 S=STICK(0)X=X+((S=2)+(S=6)+(S=10)-(S=1)-(S=5)-(S=9))*10Y=Y+((S=8)+(S=9)+(S=10)
-(S=4)-(S=5)-(S=6))*10X=X-((X<24)-(X>216))*10:Y=Y-((Y<60)-(Y>168))*10IFY>165M=1-
M
8 DEFSPRITE1,(0,1,0,M,0)=CHR$(230)+CHR$(230)+CHR$(50+M)+CHR$(51-M):SPRITE1,X-M,Y
:SPRITE0,X,Y:POKE&H1290,180,209,2,X+M+3
9 S=STRIG(0)IFS MOD2=1ANDU=0THEN55
10 IFU U=(S<>0)
11 ONQ GOTO17
12 IFU ORS<4PAUSE4GOTO25
13 POKE&H4001,171,255,15:Q=1U=-1QX=X+2QY=Y-2QA=(QY>120)QB=(QX>160)QC=9QV=Q
14 IFQX<88QB=Q
15 IFQY<92QA=Q
16 IFQY>148QA=2
17 QC=QC-1ONQA+1GOTO18,18,19
18 QY=QY+QA*2GOTO20
19 QY=QY-6
20 QX=QX+QB*3
21 IFQC=0Q=0QV=0ERAQ:GOTO25
22 IFQC MOD3=0QV=QV+1ERA0
23 FORI=0TO3*-(QV=Q):POKE&H1280+I*4,QY-(I>Q)*8-(QV>Q)*4,92+I-(QV=2)*117-(QV=3)*1
16,Q,QX-(I MOD2=Q)*8-(QV>Q)*4:NEXT
24 IF(ABS(X0+8/QV-QX)<10/QV)*(ABS(Y0+8/QV-QY)<10/QV)ANDQV=V0 POKE&H4001,140,Q,Q,
Q:ERA0:Q=0DM=DM+4I=VAL(MID$(B$,DM,2))J=VAL(MID$(B$,DM+2,2))PALETS&H3,Q,I,38,J:IF
DM>27THEN48
25 P=P+1P=P*-(P<3)ONP GOTO27,28
26 PALETB&H0,C0,C1,C2,C3:GOTO29
27 PALETB&H0,C0,C2,C3,C1:GOTO29
28 PALETB&H0,C0,C3,C1,C2
29 X3=X2:X2=X1:X1=X0:Y3=Y2:Y2=Y1:Y1=Y0:V3=V2:V2=V1:V1=V0
30 READA$:IFA$="SEGA"RESTORE60:GOTO30
31 X0=ASC(MID$(A$,1,1))Y0=ASC(MID$(A$,2,1))V0=VAL(MID$(A$,3,1))POKE&H4000,160:PO
KE&H4001,187,1,P+1:IFV0=5X0=0Y0=0V0=0PAUSE9GOTO47
32 POKE&H12F0,Y0,112+(V0=3)*89-(V0=4)*100,3,X0,Y1,191+(V1=3)*168-(V1=4)*21,3,X1,
Y2,191+(V2=3)*168-(V2=4)*21,3,X2,Y3,191+(V3=3)*168-(V3=4)*21,3,X3
33 SPRITE4:IFV0=1SPRITE4,X0,Y0
34 SPRITE5:IFV1=1SPRITE5,X1,Y1
35 SPRITE6:IFV2=1SPRITE6,X2,Y2
36 SPRITE7:IFV3=1SPRITE7,X3,Y3
37 ONF GOTO43
38 IFV0=4ORRND(16-(R MOD5)*4))0PAUSE6GOTO47
39 F=1FX=X0:FY=Y0:FV=V0:FC=9-FV*3FA=1IFX0>X FA=-F
40 IFABS(X0-X)<24FA=0
41 FB=1IFY0>Y FB=-F
42 IFABS(Y0-Y)<24FB=0
43 FC=FC+1IFFC=9SPRITE3:F=0GOTO47
44 FV=FV+(FC MOD3=0)FX=FX+12/FV*FA:FY=FY+10/FV*FB:IF(FX<0ORFX>250)*(FY<0ORFY>180
)FC=8
45 FORI=0TO3*-(FV=F):POKE&H230+I*4,FY-(I>F)*8-(FV>F)*4,112+I-(FV=2)*71-(FV=3)*10
0,F,FX-(I MOD2=F)*8-(FV>F)*3:NEXT
46 IF(ABS(X+8-FX)<7)*(ABS(Y+6-FY)<8)ANDFV=1THEN49
47 GOTO7
48 SC=SC+L+R-4C0=RND(45)F=0C0=C0-(C0=13)C1=RND(31)+14C2=RND(31)+14C3=RND(45)C3=C
3+(C3=13)RESTORE4:ERA7:FORI=3TO7:SPRITEI:NEXTGOTO6
49 FORI=Y TOY-5STEP-F:SPRITE0,X,I:SPRITEF,X-M,I:PAUSE6NEXTSPRITEF,X-M,I-4PAUSE12
SPRITE0:SPRITEF
50 FORI=Y-9TO172:SPRITE2,X,I:PAUSE2NEXTSPRITE0,X,176SPRITE2:SPRITEF,X+2-M,170PAU
SE120
51 FORI=176TO172STEP-2:SPRITE0,X,I:SPRITEF,X+F-M,172PAUSE4NEXTSPRITE0,X,168SPRIT
EF,X-M,169Y=168
52 L=L-1Q=0F=0ERAQ:SPRITE3:GOSUB58:IFL>0LOCATE13,7PRINT"GET":LOCATE12,8PRINT"REA
DY":PAUSE70LOCATE13,7PRINT"   ":LOCATE12,8PRINT"     ":GOTO47
53 LOCATE12,7PRINT"GAME":LOCATE12,8PRINT"OVER":FORI=0TO700:IFZ<3AND(STICK(Q)=6AN
DSTRIG(Q))3)Z=Z+1L=3:GOSUB58:LOCATE12,7PRINT"    ":LOCATE12,8PRINT"    ":GOTO47
54 NEXTFORI=0TO7:ERAI:SPRITEI:NEXTGOTO1
55 FORI=0TO7:POKE&H4001,153,2,I:PAUSE7NEXT:GOSUB58
56 LOCATE11,7PRINT"      ":PAUSE28IFSTRIG(U)MOD2=0LOCATE11,7PRINT"PAUSE!":PAUSE1
2GOTO56
57 U=-1FORI=7TO0STEPU:POKE&H4001,153,2,I:PAUSE7NEXTGOTO10
58 LOCATE0,22PRINT"LEFT "RIGHT$("0"+MID$(STR$(L),2,2),2):LOCATE19,22PRINT"STAGE
"RIGHT$("0"+MID$(STR$(R-4),2,2),2):IFSC>HI HI=SC
59 LOCATE3,0PRINTRIGHT$("000"+MID$(STR$(HI),2,4),4)"00000":LOCATE19,0PRINTRIGHT$
("000"+MID$(STR$(SC),2,4),4)"00000":RETURN
60 DATA"ノニ4","ノナ4","ノニ4","ヒナ4","フト4","ヒテ4","ノテ4","ヌナ4","トト4","ツツ4","テソ3","ヌス3","
ヒタ3","マト3","モツ3","ヨソ3","メサ3","ホケ3","ハケ3","ニシ3","チタ2","サナ2","オチ2","^サ2","Zオ2","」^
2","ェY2","ヨU2","ツQ2","ハQ2","メQ2"
61 DATA"レQ2","ェS2","ク"W2","ダ"」2","ヘ"ェ2","ヘ"サ1","ホ゜タ1","ホ゜ヒ1","ホ゜ュ1","ホ゜ェ1","ヒ"ダ"
1","ク"ス"1","ン"ス"1","マス"1","チス"1","ウス"1","T+"1","Fン1","Fマ1","Fチ1","Fウ1","FT1","FF1
","JR1","P^1","Xサ1","アヌ1","スマ1","ヌュ1","モム1","ァヘ1"
62 DATA"ュノ1","ケ"ナ1","サ"ヌ2","ッノ2","ゥヘ2","ロヒ2","ュヌ2","マチ2","ヘソ3","ハセ3","ネソ3","ニタ3"
,"ナチ3","トト4","ヌナ4","ノテ4","ヒテ4","フト4","ヒナ4","ノニ4",SEGA
```



▲《写真1》ニタニタがつながったドラゴンが登場する



▶《写真2》ドラゴンの頭をねらってバズーカを撃て!



▲《写真3》ドラゴンがはくファイアーに当たって地面にたたき落とされる

★うちの弟は「顔が左にあるのがヒラメで、右にあるのがカレイ。まん中にあるのは何?」と言ってアジのひらきを持ってきた。(千葉県船橋市・**内田達也**)……**【影:顔がどこにあってもいいじゃないか!ねえ岡本さん。】**

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

タクダーラの秘宝

C. A. T. SOFT



ストーリー

『ナルウェフス』という国に古くから伝わる伝説があった。

この国の北の神殿には，タクダーラという人が住んでおり，たくさんの宝を持っていたという。ある日，その宝に目をつけた盗賊が宝をうばいに神殿に忍び込んだ。しかし，それ以来タクダーラの姿が消え，盗賊ももどってこなかった。

神殿は山と化し，入口にはぶきみな沼ができ，だれも確かめようとはしなかった。1人の勇者が中へ入ったが，中には宝のくずすら落ちていなかった。

この伝説に興味を持ったキミは，このことをほうってはいられなくなった。

遊びかた

あちこちを歩き回り，敵を倒して経験値（EX）を増やし，タクダーラの秘宝をみつけるというゲームです。いろいろなアイテムもあるロールプレイング・ゲームです。

コントローラの使いかた

移動モード：✚ボタンでキャラクターを4方向に動かします。

戦闘モード：メッセージが止まったら，Ⓐボタンで戦う，Ⓑボタンで逃げるです。

店モード：「ナニカ　カウカネ？」と聞かれたら，Ⓐボタンで「はい」，Ⓑボタンで「いいえ」です。「はい」と答えると品物の名前とねだんが表示されるので，買う場合はⒶボタン，買わないときはⒷボタンを押してください。

《第1表》変数表

変数	内容
LV	レベル
HI	最大HP
E	経験値
TD	敵へのダメージ
HP	体力
G	お金
JD	自分のダメージ
TH	敵のHP

入力上の注意

リスト中のg2，m5，i3，g4，h0，f3，m1，m6，m3はキャラクタテーブルBのキャラクタが入ります。対応するコードは，g2→202，m5→253，i3→219，g4→204，h0→208，f3→195，m1→249，m6→254，m3→251です。

KEY1，CHR$(202)⏎

のようにファンクション・キーに定義しておいてから入力してください。

Y\X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0		C10					B10									F00	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	F00	
1	A50	A30					D10	D30								A50	I33	I23	I23						I03	I33	D30	
2	A30							D10								A30	I33	I23	I23	I33				I03	I03	I33	D10	
3	A50	レ	ベ	ル				D30								A50	I33	I23	I23	I33	I23		G03	I03	I03	I33	D30	
4	A30							D10								A30	I33	I23	I23	I33	I23	G03	G23	I03	I03	I33	D10	
5	A50	H	P					D30								A50	I33	I23	I23	H53	I23	G23	G23	I03	I03	H53	D30	
6	A30							D10								A30	I33	I23		H53	G23	G23	G23	G33	I03	H53	D10	
7	A50	G						D30		M53	M53	M53	M53	M53		A50	H53		G03	H53	G23	G23	G23	G33	G33	H53	D30	
8	A30							D10		M53	M53	M53	M53	M53		A30	H53	I33	I13	I33	M53	M53	I33	I33	I13	H53	D10	
9	A50	E						D30		M53	M53	M53	M53	M53		A50	H53	I33	M53	M53	M53	M53	M53	M53	I33	H53	D30	
10	A30							D10		M53	M53	M53	M53	M53		A30	H53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	D10	
11	A50							D30		M53	M53	M53	M53	M53		F00	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	F00	
12	A30	H40	H40	H40	H40	H40	H40	D10																				
13																												
14	F00	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	E30	F00
15	A50																											D30
16	A30																											D10
17	A50																											D30
18	A30																											D10
19	A50																											D30
20	F00	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	E10	F00

《第1図》タクダーラの秘宝のBGグラフィック

タクダーラの秘宝のプログラム・リスト

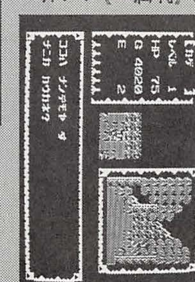
```
10 SCREEN0,1:IFSCR$(0,1)<>" "SCREEN0:GOTO30
20 SCREEN0:LOCATE9,10:PRINT"BG LOADING":LOADS
30 CLS:CGSET1,0:SPRITEON:CLICKOFF:POKE&H4015,15:POKE&H400C,63,0,4,0:LOCATE6,10:P
RINT"YOUR NAME INPUT!":LOCATE9,13:INPUTN$:IFLEN(N$)>4THEN30
40 DEFSPRITE0,(0,0,0,0,0)=CHR$(213)
50 CLS:LOCATE9,22:PRINT"ﾀｸﾀﾞｰﾗﾉﾋﾎｳ":POKE&H48,5,25:PRINT"PUSH START BUTTON":POKE&
H400C,63,0,1,0:FORI=0TO100:POKE&H2005,0:POKE&H2005,I:NEXT
60 IFSTRIG(0)<>1THEN60
70 HI=25:G=160:LV=1:SW=5:YO=1:DIMA$(11)
80 CLS:POKE&H4000,224,250,24,7:PAUSE120:HP=HI:X=1:Y=1:VIEW
90 PALETB 0,13,32,32,32
100 IFE>LV*10-1ANDLV<20E=E-LV*10:POKE&H400C,15,1,15,1:POKE&H4000,224,250,24,7:PA
USE100:LV=LV+1:HI=HI+5
110 IFG>9999G=9999
120 IFE>9999E=9999
130 POKE&H400C,63,0,0,0:GOSUB280
140 ONY RESTORE 840,850,860,870,880,890,900,910,920,930,940,950:FORI=7TO11:READA
$(I):A$(I)=MID$(A$(I),X,5):NEXT:FORI=7TO11:LOCATE9,I:PRINTA$(I):NEXT
```

★僕の友だちは，都合が悪くなると自己ラリホーと言って寝てしまう。もしや影さんでは…？（徳島県板野郡・高畑信也14才）……【編：てっちゃん，原稿書きあがった？　手塚：ンガァ〜〜，zzz……。】

```
150 SPRITE0,104,96
160 Q=RND(8):IFQ>6THEN680
170 IFSCR$(11,9)="g4"ANDYO<5POKE&H400C,9,0,5,0:CGSET1,0:PALETB 0,13,32,32,32:HP=
HP-10:POKE&H400C,63,0,0,0:GOSUB280
180 IFCH=0ANDSCR$(11,9)="h0"CH=1:GOTO520
190 CH=0
200 S=STICK(0):T=STRIG(1)
210 IFS=1ANDSCR$(12,9)<>"g2"X=X+1:GOTO140
220 IFS=2ANDSCR$(10,9)<>"g2"X=X-1:GOTO140
230 IFS=4ANDSCR$(11,10)<>"g2"Y=Y+1:GOTO140
240 IFS=8ANDSCR$(11,8)<>"g2"Y=Y-1:GOTO140
250 IFLV>9ANDX=11ANDY=6ANDT=12ANDPP=0PP=1:POKE&H4000,224,250,24,7:PAUSE100:GOSUB
340
260 IFPP=2ANDX=10ANDY=1RESTORE830:EN=1:GOTO690
270 GOTO200
280 IFHP<0HP=0
290 LOCATE2,1:PRINTN$
300 LOCATE7-LEN(STR$(LV)),3:PRINTLV:LOCATE3,5:PRINTMID$("    ",1,4-LEN(STR$(HP)))
HP:LOCATE2,7:PRINTMID$("     ",1,5-LEN(STR$(G)))G:LOCATE2,9:PRINTMID$("     ",1,5-
LEN(STR$(E)))E
310 IFHP<10PALETB 0,13,54,54,54
320 IFHP<1PALETB 0,13,22,22,22:GOTO340
330 RETURN
340 F$="":G$=""
350 IFHP<1F$="アナタハ シニマシタ":GOTO450
360 IFTA=1F$=N$+"ノコウゲキ!!":G$=T$+"ニ"+STR$(TD)+"ノダメージヲアタエタ!":IFTD<1G$="シカシ テキハ
ウマクカワシタ!":TD=0
370 IFTE=1F$=T$+"ノ コウゲキ!":G$=N$+"ハ"+STR$(JD)+"ノダメージヲウケタ!":IFJD<1G$=N$+"ハ ウマクカ
ワシタ!":JD=0
380 IFPP=1PP=2:F$="フォッ フォッ  ワカモノニシテハ ジョウデキジャ":G$="タリア ノ チカラヲ サズケヨウ!":SW=1:YO
=5
390 IFSI=1F$="ココハ ナンデモヤ ダ":G$="ナニカ カウカネ?"
400 IFSI=2F$="ハガネノツルギ  1500G":GO=1500
410 IFSI=3F$="ハガネノヨロイ 2000G":GO=2000
420 IFSI=4F$="クスリ        80G":GO=80
430 IFSI=5F$="マタキテクレヨナ"
440 GOSUB510
450 FORI=1TOLEN(F$):LOCATEI,16:PRINTMID$(F$,I,1):NEXT:PAUSE50
460 IFHP<1THEN960
470 IFG$<>""FORI=1TOLEN(G$):LOCATEI,18:PRINTMID$(G$,I,1):NEXT
480 IFSI>1ANDSI<5RETURN
490 IFTA=1ORTE=1TA=0:TE=0:PAUSE30:GOTO510
500 IFSTRIG(0)<4THEN500
510 LOCATE1,16:PRINT"                              ":LOCATE1,18:PRINT"
        ":RETURN
520 SI=1
530 GOSUB340
540 IFSTRIG(0)=8THEN580
550 IFSTRIG(0)=4THEN570
560 GOTO540
570 SI=5:GOSUB340:SI=0:GOTO140
580 SI=SI+1:IFSI=5THEN570
590 GOSUB340
600 IFSTRIG(0)=4THEN580
610 IFSTRIG(0)=8ANDG>=GO THEN630
620 GOTO600
630 POKE&H4000,224,201,20,7:G=G-GO:PAUSE50
640 IFSI=2SW=3
650 IFSI=3YO=3
660 IFSI=4HP=HI:PALETB 0,13,32,32,32
670 GOSUB280:GOTO570:GOTO140
680 ONX/5+1 RESTORE800,810,820
690 READT$,A,B,C,D,HT:TH=HT:POKE&H400C,160,1,5,1
700 LOCATE1,16:PRINTT$;"ガ アラワレタ!!":DEFSPRITE1,(2,1,0,0,0)=CHR$(A)+CHR$(B)+CHR$(
C)+CHR$(D):SPRITE1,176,90
710 S=STRIG(0):IFS=8THEN760
720 IFS=4THEN740
730 GOTO710
740 Q=RND(8):IFQ<4THEN780
750 GOSUB510:GOTO770
760 TA=1:TD=HI/SW-RND(HI/4):POKE&H4000,224,226,12,8:GOSUB340:TH=TH-TD:IFTH<1LOCA
TE1,16:PRINTT$;"ヲ タオシタ!!":SPRITE1:POKE&H4000,224,234,30,7:PAUSE100:E=E+HT/2:G=G+
HT*4:GOTO780
770 TE=1:JD=HT/YO-RND(7):POKE&H4000,224,243,10,17:GOSUB340:HP=HP-JD:GOSUB280:GOT
O710
780 SPRITE1:POKE&H400C,0:GOSUB510:IFEN=1ANDTH<1THEN1000
790 GOTO100
800 DATA "ペンダック",104,105,212,203,5
810 DATA "サドスライパー",192,197,86,87,20
820 DATA "ファイアナメナメ",184,113,114,115,70
830 DATA "タクダーラノ ヒホウ",145,147,144,146,250
840 DATA "g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2"
850 DATA "g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2"
860 DATA "g2g2m5i3h0m5m5m5i3i3g2i3i3i3i3g2g2"
870 DATн "g2g2m5i3g4m5i3m5i3h0g2g2g2g2i3g2g2"
880 DATA "g2g2i3m5i3m5g4m5i3g2m5g4h0g4g4g2g2"
890 DATA "g2g2m5g4m5i3m5m5m5g2m5g4g2g4g4g2g2"
900 DATA "g2g2m5m5m5m5i3i3i3g2m5g2g2g2i3g2g2"
910 DATA "g2g2i3i3i3m5m5i3m5m5m5m1f3m3m5g2g2"
920 DATA "g2g2g4g4i3m5i3m5m5g2m5i3m6i3m5g2g2"
930 DATA "g2g2m6g4i3i3m5m5m5g2g2i3m6i3m5g2g2"
940 DATA "g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2"
950 DATA "g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2g2"
960 EN=0:G=G/2:POKE&H400C,0:PAUSE50:SPRITE1:SPRITE0:LOCATE1,18:PRINT"コンティニュー シマス
カ? A=ハイ B=イイエ"
970 S=STRIG(0):IFS=8THEN80
980 IFS=4THENRUN
990 GOTO970
1000 SPRITE0:FORI=0TO23:LOCATE0,23:PRINT"":NEXT:PAUSE50:DEFSPRITE0,(3,1,0,0,0)="
cXチツ":SPRITE0,110,100:PAUSE30
1010 CLS:LOCATE6,7:PRINT"CONGRATULATIONS!":LOCATE3,13:PRINT"YOU ARE GET TAKUDARL
A!":LOCATE7,15:PRINT"SEE YOU AGAIN!":PAUSE30000
```



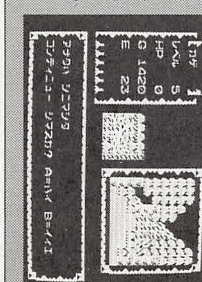
▲《写真1》まず最初の敵、ペンダックが出現。こいつは恐れるにたらず



▶《写真2》ここは店の中。武器やよろい、体力回復のクスリもあるぞ



◀《写真3》強敵ファイアナメナメが現れた。十分レベルをあげてから戦おう



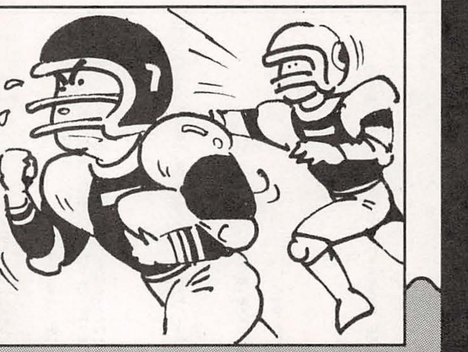
▶《写真4》おっと死んでしまいました。コンティニューができるぞ

★TOMMY師匠！　あたしを弟子にしてくれないっしゅか？　兼好法師は健康だ。修行がたりないっしゅね。三鷹を見たか！　いやあ申し訳ない！（東京都三鷹市・しみず〇〇〇17才）……【TOMMY：マヌカ〜ン!!】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

Catch Block（キャッチ ブロック）

西村　和記



内　容

このゲームを作ってから，ベーマガにだそうかと悩んでいたのですが，弟にぼくが作ったことを内緒でやらせたところ「おもしろい」と言ったので送ることにしました。

このゲームは，ぼくがうたた寝をした夢の中で，できたのです。今までに作ったゲームは，どうしようもなくへたでしたが，このゲームに関しては自分の才能に驚くばかりです。

もし，一口でゲーム内容を言えと言われたら，

「ブロックくずしに，アメフトのルールをたしたもの」。

と言えるでしょう。あなたは，このゲームで5回連続で勝って,「Catch Block」の「Winner」になれるでしょうか？

使いかた・遊びかた・操作方法

ＲＵＮするとデモもなしにゲームがはじまります。

このゲームは，相手のブロックを倒していき，早く赤いブロック（ナンバー・ブロック）を５個倒したほうが勝ちになります。

攻撃権は，あなたからです。まずはじめに，どのブロックからボールを発射するかを入力してください。ナンバー・ブロックのあるところから決めてください。たとえ青や黄のブロックがあっても赤のブロックがなければだめです。

つぎに，ボールの飛びだす方向を決めるのですが，真っすぐには発射せず，左右のななめにしかでませんので，左方向ならば[1]，右方向ならば[2]を，入力してください。ここでまちがいなければ，[N]以外のキーを押してください。

これに対し，防御するコンピュータは，「キャッチ・ブロック」を，３～５か所設定します。もし，相手のボールが「キャッチ・ブロック」に当たるとインターセプトしたとして，攻守交代となります。

発射されたボールは，ある確率でイエロー・ボールになります。このときは，ブロックを貫通するのですが，「キャッチ・ブロック」に当たれば終わりです。さらに，ある確率でボールの進路を直進させる電磁波(？)のようなものがでます。これによってゲームの展開が大きく変わることもあります。

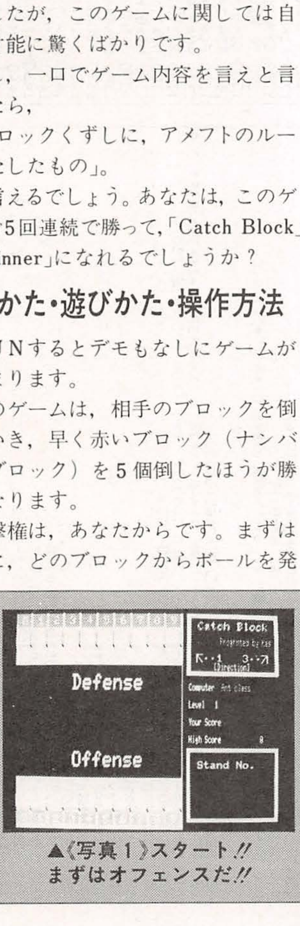
「キャッチ・ブロック」以外のブロックに当たれば，さらに攻撃権が与えられます。もし，ホワイト・ボールで何も当たらなければミスとなり，やはり攻守交代となります。

逆に防御になれば，３か所の「キャッチ・ブロック」を設定できます。一つの数字に３か所を固めてもかまいません。

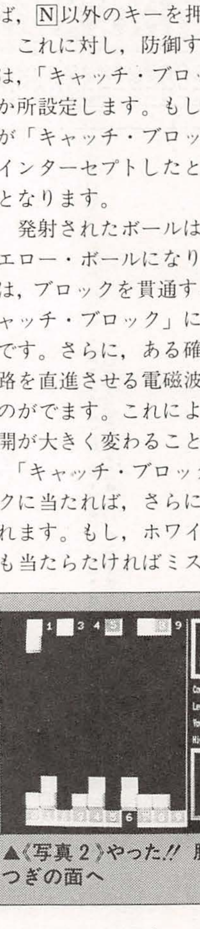
これをくり返し，早くナンバー・ブロックを五つ倒したほうが勝ちです。もし，５回勝ち抜くと，かっこいいデモがあなたを待っています。

プログラムの入力時の注意

ＤＩＭ文は省略しないように！



▲《写真１》スタート!!
まずはオフェンスだ!!



▲《写真２》やった!! 勝ったゾ!!
つぎの面へ

Catch Blockのプログラム・リスト

```
10 ' Catch Block
20 ' Screen Make (Sub)
30 WIDTH 80,25:COLOR7:RANDOMIZE TIME:DEFINT A-Z
40 DIM M(9,2),T(9,2),CB(9,3),CK(9)
50 CLS:OF=1:MA=MA+1:READ TM$
60 DATA Ant,Butterfly,Bee,Mantis,Beetle
70 CONNECT(400,0)-(400,199),7
80 LINE(412,0)-(636,56),PSET,7,BF:LINE(420,4)-(628,52),PSET,0,BF
90 SYMBOL(438,7),"Catch Block",2,1,6:SYMBOL(436,8),"Catch Block",2,1,2
100 SYMBOL(492,22),"Progrmted by Kas",1,1,4
110 SYMBOL(434,37),"◤",2,1,5:SYMBOL(436,38),"◤",2,1,0:SYMBOL(594,37),"◥",2,1,5:S
YMBOL(592,38),"◥",2,1,0:SYMBOL(434,37),"\··1   3··/",2,1,5
120 SYMBOL(478,45),"[Direction]",1,1,6
130 ' Screen Make (Main)
140 FOR I=9 TO 0 STEP -1
150 FOR J=0 TO 2
160 IF T(I,J)=1 THEN 180
170 LINE(I*40,J*16)-(I*40+39,J*16+15),PSET,J+3,BF:LINE(I*40,J*16)-(I*40+34,J*16+
12),XOR,.5*J^2+.5*J+1,BF:CONNECT(I*40+35,J*16+13)-(I*40+39,J*16+15),4,XOR
180 IF M(I,J)=1 THEN 200
```

★先日，Ｈ君に「アウトランのスプラッシュウェーブはすごいゾ！」と言ったら，Ｈ君は，「ウルトラマンのスーパービームはすごいゾ」と感ちがいしていた。(鳥取県気高郡・久野章則13才)……【影：ちょっと苦しいかな？】

改造のアドバイス

500行，730行で，キャッチ・ブロックの数を変えられます。

1030行で，イエロー・ボールの確率，1040行で，電磁波のでる確率が変えられますが，このままが一番いいと思います。

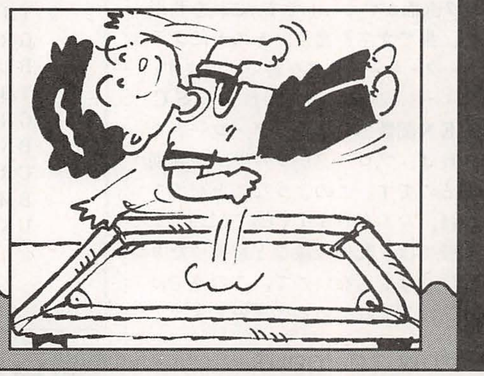
```
190 LINE(I*40.184-J*16)-(I*40+39.199-J*16).PSET.J+3.BF:LINE(I*40.184-J*16)-(I*40
+34.195-J*16).XOR..5*J^2+.5*J+1.BF:CONNECT(I*40+35.196-J*16)-(I*40+39.199-J*16).
4.XOR
200 SYMBOL(I*40-5.3).STR$(I).2.1.7:SYMBOL(I*40-5.187).STR$(I).2.1.7
210 NEXT:NEXT
220 SYMBOL(12.3)."O".2.1.7:SYMBOL(12.187)."O".2.1.7
230 LINE(0.88)-(399.120).PSET.0.BF:SB=0
240 LOCATE52.8:PRINT"Computer":COLOR4:LOCATE62.8:PRINTTM$:" class":COLOR7:LOCATE
52.10:PRINT"Level  ":MA:LOCATE52.12:PRINT"Your Score":LOCATE52.14:PRINT"High Sco
re"
250 COLOR6:LOCATE 70.14:PRINTUSING"#####":HI:COLOR7
260 LINE(412.124)-(636.192).PSET.7.B:LINE(420.128)-(628.188).PSET.7.B:PAINT(413.
125).4.7
270 IF OF=1 THEN SYMBOL(140.127)."Offense".3.2.6:SYMBOL(140.56)."Defense".3.2.7:
SYMBOL(138.128)."Offense".3.2.2:SYMBOL(138.57)."Defense".3.2.1
280 IF OF=2 THEN SYMBOL(140.56)."Offense".3.2.6:SYMBOL(140.127)."Defense".3.2.7:
SYMBOL(138.57)."Offense".3.2.2:SYMBOL(138.128)."Defense".3.2.1
290 ON OF GOTO 300.690
300 '** Computer Defense **
310 LINE(420.128)-(628.188).PSET.0.BF
320 SYMBOL(436.136)."Stand No.".2.1.7
330 A$=INPUT$(1):BA=VAL(A$)
340 IF BA<-1 OR BA>10 THEN 330
350 IF M(BA.0)=1 THEN 330
360 SYMBOL(564.136).STR$(BA).2.1.6
370 BX=BA*5+INT(RND(1)*5):BY=18
380 SYMBOL(BX*8.BY*8)."●".1.1.7
390 SYMBOL(436.152)."Direc No.".2.1.7
400 A$=INPUT$(1):DI=VAL(A$)
410 IF DI=1 OR DI=3 THEN 420 ELSE 400
420 SYMBOL(564.152).STR$(DI).2.1.6
430 SYMBOL(436.168)."OK (Y/N)".2.1.7
440 A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN LOCATEBX.BY:PRINT" ":GOTO 310
450 LINE(420.128)-(628.188).PSET.0.BF
460 ' Catch Block
470 FOR I=0 TO 9:CK(I)=0
480 FOR J=0 TO 2:CB(I.J)=T(I.J)
490 NEXT:NEXT
500 FOR I=0 TO INT(MA/2)+2
510 A=INT(RND(1)*10):IF CK(A)=3 OR CB(A.CK(A))=1 THEN 510
520 CB(A.CK(A))=2:LINE(A*40.CK(A)*16)-(A*40+39.CK(A)*16+15).PSET.7.BF:SYMBOL(A*4
0.CK(A)*16+4)."CATCH".1.1.1
530 CK(A)=CK(A)+1
540 NEXT:GOSUB 1010
550 ' Move Ball [1]
560 CX=BX:CY=BY
570 IF BY=14 AND JI=1 THEN DI=2
580 IF SB=1 THEN C=6 ELSE C=7
590 ON DI GOTO 600.620.610
600 IF BX=0 THEN DI=3:GOTO 590 ELSE BX=BX-1:GOTO 620
610 IF BX=49 THEN DI=1:GOTO 590 ELSE BX=BX+1
620 BY=BY-1:SYMBOL(CX*8.CY*8)."█".1.1.0:SYMBOL(BX*8.BY*8)."●".1.1.C
630 TX=INT(BX/5):TY=INT(BY/2)
640 IF TY>2 THEN 550
650 IF CB(TX.TY)=2 THEN GOSUB 1110:OF=2:GOTO 130
660 IF T(TX.TY)=0 THEN T(TX.TY)=1:LINE(TX*40.TY*16)-(TX*40+39.TY*16+15).PSET.0.B
F:PLAY"O5L64CDE":SC=SC+(3-TY)*10:GOSUB 1060:IF SB=1 THEN 670 ELSE 130
670 IF BY=0 THEN GOSUB 1150:OF=2:GOTO 130
680 GOTO 550
690 ' ** Computer Offense **
700 FOR I=0 TO 9:CK(I)=0
710  FOR J=0 TO 2:CB(I.J)=M(I.J)
720 NEXT:NEXT
730 FOR I=0 TO 2
740 LINE(420.128)-(628.188).PSET.0.BF
750 SYMBOL(436.136)."Catch No.".2.1.7
760 SYMBOL(436.152)."Last ··"+STR$(3-I).2.1.7
770 A$=INPUT$(1):A=VAL(A$)
780 IF A<-1 OR A>10 THEN 770
790 IF CK(A)=3 OR CB(A.CK(A))=1 THEN 770
800 SYMBOL(564.136).STR$(A).2.1.6
810 CB(A.CK(A))=2:LINE(A*40.184-CK(A)*16)-(A*40+39.199-CK(A)*16).PSET.7.BF:SYMBO
L(A*40.184-CK(A)*16+4)."CATCH".1.1.1
820 CK(A)=CK(A)+1
830 NEXT:GOSUB 1010
840 LINE(420.128)-(628.188).PSET.0.BF
850 ' Move Ball [2]
860 BA=INT(RND(1)*10):IF T(BA.0)=1 THEN 860 ELSE BX=BA*5+INT(RND(1)*5):BY=7
870 DI=INT(RND(1)*3)+1:IF DI=2 THEN 870
880 CX=BX:CY=BY
890 IF BY=10 AND JI=1 THEN DI=2
900 IF SB=1 THEN C=6 ELSE C=7
910 ON DI GOTO 920.940.930
920 IF BX=0 THEN DI=3:GOTO 910 ELSE BX=BX-1:GOTO 940
930 IF BX=49 THEN DI=1:GOTO 910 ELSE BX=BX+1
940 BY=BY+1:SYMBOL(CX*8.CY*8)."█".1.1.0:SYMBOL(BX*8.BY*8)."●".1.1.C
950 TX=INT(BX/5):TY=12-INT((BY+1)/2)
960 IF TY>2 THEN 880
970 IF CB(TX.TY)=2 THEN GOSUB 1110:OF=1:GOTO 130
980 IF M(TX.TY)=0 THEN M(TX.TY)=1:LINE(TX*40.184-TY*16)-(TX*40+39.199-TY*16).PSE
T.0.BF:PLAY"O4L64EDC":GOSUB 1060:IF SB=1 THEN 990 ELSE 130
990 IF BY=24 THEN GOSUB 1150:OF=1:GOTO 130
1000 GOTO 880
1010 ' etc
1020 LINE(140.56)-(308.72).PSET.0.BF:LINE(140.127)-(308.145).PSET.0.BF
1030 IF OF=1 AND INT(RND(1)*5)=0 THEN SB=1 ELSE IF OF=2 AND INT(RND(1)*(6-MA))=0
 THEN SB=1
1040 IF INT(RND(1)*5)=0 THEN JI=1:GOTO 1050 ELSE JI=0:RETURN
1050 LINE(0.11)-(49.14).CHR$(254).5.BF:RETURN
1060 ' Once More
1070 SYMBOL(438.135)."Once More!".2.1.6:SYMBOL(436.136)."Once More!".2.1.2
1080 IF OF=1 AND TY=0 THEN HT=HT+1:PLAY"O5L16GR32L32GR64GR64G":IF HT=5 THEN1200
1090 IF OF=2 AND TY=0 THEN HM=HM+1:PLAY"O2L16AR32L32AR64AR64A":IF HM=5 THEN1260
1100 LOCATE 70.12:PRINTUSING"#####":SC:RETURN
1110 ' Intercept
1120 LINE(436.135)-(596.144).PSET.0.BF
1130 SYMBOL(438.135)."Intercept!".2.1.7:SYMBOL(436.136)."Intercept!".2.1.1
1140 FOR I=0 TO 2000:NEXT:PLAY"O3L16AR32L32AR64AR64A":RETURN
1150 ' Miss
1160 SYMBOL(BX*8.BY*8)."█".1.1.0
1170 IF SB=1 THEN 140
1180 SYMBOL(486.135)."Miss!".2.1.7:SYMBOL(484.136)."Miss!".2.1.1
1190 FOR I=0 TO 2000:NEXT:PLAY"O3L16AR32L32AR64AR64A":RETURN
1200 ' Win
1210 LINE(420.128)-(628.188).PSET.0.BF:SC=SC+500
1220 SYMBOL(438.135)."You are Win".2.1.6:SYMBOL(436.136)."You are Win".2.1.2
1230 SYMBOL(454.151)."Bonus 500".2.1.6:SYMBOL(452.152)."Bonus 500".2.1.2
1240 PLAY"O6L4R4CR4CR4C"
1250 IF MA=5 THEN WIN=1:GOTO 1290 ELSE 1310
1260 ' Game Over
1270 LINE(420.128)-(628.188).PSET.0.BF
1280 SYMBOL(454.135)."Game Cver".2.1.7:SYMBOL(452.136)."Game Over".2.1.1
1290 IF HI<=SC THEN HI=SC
1300 SC=0:MA=0:RESTORE 60:PLAY"O2L4R4ER4DR4C"
1310 FOR I=0 TO 8000:NEXT
1320 FOR I=0 TO 9
1330 FOR J=0 TO 2
1340 M(I.J)=0:T(I.J)=0
1350 NEXT:NEXT
1360 HT=0:HM=0:IF WIN=1 THEN WIN=0:GOTO 1370 ELSE 50
1370 ' Winner
1380 LINE(420.128)-(628.188).PSET.0.BF:PLAY"L64"
1390 FOR I=0 TO 300
1400 J=INT(RND(1)*83)+3
1410 PLAY"N=J;"
1420 X=INT(RND(1)*209)+420:Y=INT(RND(1)*61)+128:C=INT(RND(1)*6)+1
1430 PSET(X.Y.C):NEXT
1440 SYMBOL(476.152)."WINNER".2.1.2
1450 FOR I=0 TO 500
1460 COLOR=(2.INT(RND(1)*6)+1):NEXT:COLOR=(2.2)
1470 FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 50
```

★僕は先日，ファミリーベーシックV3.0を買おうと思って店に行くと「何ですかそれ？新作ゲームですか？」と言われて何も言えなくなった不幸な人間です。（広島県安芸郡・**吉田篤永17才**）……【**影：なんて店員なんだ!!**】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

JUMP BOY 2
（ジャンプ ボーイ）

中山　享



⊙Story

たっ大変だ。メアリーちゃんが，穴に落ちちゃったよー。OH！ なんてこったい。メアリーちゃんのためなら，たとえ火の中，穴の中。いや，火は熱いからやめておこう。とにかく，おいらはメアリーちゃんを助けにいくんだー。

しまった，この穴はただの穴じゃない。なんてこったい。でもおいらは負けないぞ。メアリーちゃんにかっこいいとこ見せるんだー。

⊙内　容

このゲームは，私が2年くらい前に作った「JUMP　BOY」を新しいルールを加えて，作り直したものです。

ゲームの内容は，トムを操作して，画面の外にでないようにして下に降りていくのです。

⊙How to play

ゲームがはじまると，赤いブロックにのったトム君が，スクロールしていきます。あなたは，トム君が画面からでてしまわないように，4と6のキーでトム君を左右にジャンプさせて，別のブロックにのせてください。

画面の上にぶつかったり，下に落っこちてしまったり，爆弾の上にのっかったりするとミスです。3回ミスすると，ゲーム・オーバーです。

何メートルか降りると，メアリーちゃんののった黄色のブロックがでてきます。ここに降りると1ステージ・クリアです。メアリーちゃんの近くに降りたほうが多くボーナスがもらえます。

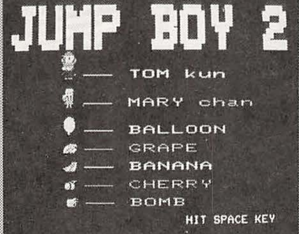
一つのステージには，ワールドがあります。普通はワールド0なのですが，あるところからつぎのワールドへ行けます。あるところというのは，とくに書きませんが，普通にやっていればわかります。

「つぎのワールドに行くとどうなるんだ」と思っているでしょう。別ワールドの特徴は，点がおもしろいように取れるということです。得点の計算は，〝得点＝基本点×ステージ×(ワールド＋1)〟です。さくらんぼの基本点は50点，バナナが100点，ぶどうが150点，風船が200点です。たとえば，ステージ3のワールド2で風船を取ると1,800点も入ります。ただのステージ3だと600点です。ワールドに行かずに，通常のステージでせこくやっていると損しますよ。

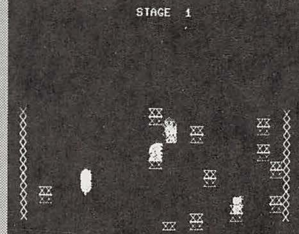
水色のブロックにのると20メートル降りたことになります。基本点は100点です。

⊙Program

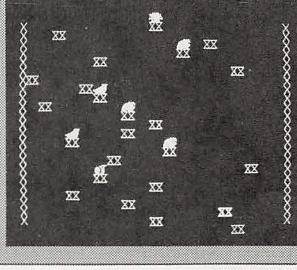
プログラムは，ほとんどBASICですが，圧縮されたキャラクタ・デー



◀《写真1》タイトル画面でもジャンプをしている元気のいいトムくん



◀《写真2》ゲーム・スタート!! 下へ下へと降りて行け!! フルーツだ!!



◀《写真3》しまった!! スクロールして画面の上まで行けばつぶれてしまう



◀《写真4》やった!! メアリーちゃんに会えればみごとラウンド・クリア!!

★気のせいか，このごろ編さんが影さんに似てきたような気がする。なぜだろう？(大分県日田郡・いけだんご13才)……【編：エーッ！私が影さんに似てきたって!!どうしよう？影：そんなに喜こぶなよ，編くん！】

タを拡大するために一部でマシン語を使用しています。

FM-7では，テキスト画面とグラフィック画面がいっしょです。これを利用して，黒で文字を書き，その上にグラフィック・キャラクタを書いています。スクロールも同時に行なわれます。ＳＣＲＥＥＮ関数でキャラクタ・コードを調べれば，ブロックかフルーツか判別できるのです。このようなことができるのは，たぶんFM-7ぐらいでしょう。他機種では，配列変数などを使ったりしなければならないので，この点ではFM-7はすぐれていると思います。

⦿How to Input

マシン語があるので注意してください。一番右はしは，チェックサムです。これだけは正確に打ち込んでください。打ち終わったら念のためセーブしてください。

⦿Advice

はじめはブロックがでてこなくてむかつくでしょうが，やればやるほど楽しくなるので，おこらず何度もチャレンジしてください。

《第１表》変数表

変数	内容
キャラクター	
ＴＳＲ，ＴＳＬ	立っているトム
ＴＪＲ，ＴＪＬ	ジャンプ中のトム
ＧＲＬ	メアリーちゃん
ＢＬ	風船
ＴＢ	つぶれたトム
ＧＲ	ぶどう
ＢＮ	バナナ
ＣＲ	さくらんぼ
ＢＭ	爆弾
ＵＫ	ブロック
ＤＡ＄，ＤＡ，ＤＡ１	汎用
Ｉ，Ｊ	ループ用
ＴＸ，ＴＹ	トムの座標
ＴＭ	トムの向き
ＹＳ	点数
ＳＴ	ステージ数
ＬＥ	トムの残り
ＷＯ	ワールド数
ＭＬ	ゴールまでの距離
ＭＴ	降りた距離
ＷＸ	ブロックの位置
ＪＰ	ジャンプ中か？
Ｋ＄	キーの読み込み
ＧＸ	メアリーの位置

CHECKER FLAG

影：ほ～。こいつはなかなかおもしろい。

編：なかなかどうして，熱くなりますねえ。

Dr.D：単純なゲームながら，じつにおもしろくできているな。

編：それにしても，グラフィックを使ってこのスクロールの速さはすごいですね。マシン語を使っているんですか。

Dr.D：いやいや。FM-7は，テキスト画面と，グラフィック画面を共有しておるので，テキスト画面をスクロールさせる要領でグラフィックもスクロールできるんじゃよ。それにしても，編君はいままで気づかなかったのかね。

編：え？　いやあ，そう言われてみると…と，ところでこのゲーム。簡単にいくときと，やたらむずかしいときがあるんですが。

Dr.D：ブロックが乱数ででるのが原因じゃな。

編：そのへんに改良の余地ありですね。

JUMP BOY 2のプログラム・リスト

```
1000 REM *****  JUMP BOY mark2 : by Toochan  *****
1010 REM
1020 REM █████  INITIALIZE  █████
1030 SCREEN 7,7:COLOR 7,0:WIDTH 40,25:FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
1040 CLEAR 300,&H6EFF:DEFINT A-X:RANDOMIZE TIME/3:DEF USR=&H6F00
1050 DIM TSL(95),TSR(95),TJL(95),TJR(95),GRL(95),BL(95)
1060 DIM TB(47),GR(47),BN(47),CR(47),BM(47),UK(15),DA(5)
1070 REM █████  DATA READ  █████
1080 LOCATE 13,15:PRINT "WAIT A MOMENT"
1090 FOR I=&H6F00 TO &H6F25 STEP 16:DA1=0
1100 FOR J=0 TO 15:READ DA$:DA=VAL("&H"+DA$):POKE I+J,DA:DA1=DA1+DA:NEXT
1110 READ DA$:IF RIGHT$(HEX$(DA1),2)=DA$ THEN NEXT:GOTO 1150
1120 BEEP:PRINT"DATA ERROR":PRINT HEX$(DA1):END
1130 '
1140 READ DA$:DA=VAL("&H"+LEFT$(DA$,2)):DA1=VAL("&H"+RIGHT$(DA$,2)):RETURN
1150 FOR I=0 TO 95 STEP 2:GOSUB 1140:TSL(I)=USR(DA):TSL(I+1)=USR(DA1):NEXT
1160 FOR I=0 TO 95 STEP 2:GOSUB 1140:TJL(I)=USR(DA):TJL(I+1)=USR(DA1):NEXT
1170 FOR I=0 TO 95 STEP 2:GOSUB 1140:GRL(I)=USR(DA):GRL(I+1)=USR(DA1):NEXT
1180 FOR I=0 TO 95 STEP 2:GOSUB 1140: BL(I)=USR(DA): BL(I+1)=USR(DA1):NEXT
1190 FOR I=0 TO 47 STEP 2:GOSUB 1140: GR(I)=USR(DA): GR(I+1)=USR(DA1):NEXT
1200 FOR I=0 TO 47 STEP 2:GOSUB 1140: BN(I)=USR(DA): BN(I+1)=USR(DA1):NEXT
1210 FOR I=0 TO 47 STEP 2:GOSUB 1140: CR(I)=USR(DA): CR(I+1)=USR(DA1):NEXT
1220 FOR I=0 TO 47 STEP 2:GOSUB 1140: BM(I)=USR(DA): BM(I+1)=USR(DA1):NEXT
1230 '
1240 PUT@A(0,0)-(31,15),TSL,PSET:PUT@A(0,16)-(31,31),TJL,PSET
1250 FOR I=0 TO 31:GET@A(I,0)-(I,31),DA,G:PUT@A(63-I,0)-(63-I,31),DA,PSET:NEXT
1260 GET@A(32,0)-(63,15),TSR,G:GET@A(32,16)-(63,31),TJR,G
1270 SYMBOL(1,32),"XX",2,1,2:LINE(0,32)-(33,39),PSET,2,B
1280 FOR I=0 TO 7:GET@A(0,I*2+1)-(31,I*2+1),DA,G:PUT@A(64,I)-(95,I),DA,PSET:NEXT
1290 GET@(1,32)-(32,39),UK,G,2:GET@A(64,0)-(95,7),TB,G
1300 REM █████  TITLE  █████
1310 PLAY"T240O4S0M2500L8CD","T240O4S0L4R","T240O4S0L4R"
1320 PLAY"E4C4F16F16F4FE2D4C4E1","RERERE EERERE","RCRCRCCCRCRC"
1330 CLS:COLOR 7:DA$="JUMP BOY 2":SYMBOL(0,0),DA$,8,5,7:SYMBOL(8,0),DA$,8,5,5
1340 PLAY"RRRCDE4C4F16F16F4F","REEERERE","RCCCRCRC"
1350 SYMBOL(0,4),DA$,8,5,5:SYMBOL(8,4),DA$,8,5,5
1360 PLAY"E2D4C4G1R1","REEERGRGRGGG","RCCCRERERE EE"
1370 PUT@A(128, 48)-(159, 63),TSL,PSET:PUT@A(128, 72)-(159, 87),GRL,PSET
1380 PUT@A(128, 96)-(159,111), BL,PSET:PUT@A(128,120)-(159,127), GR,PSET
1390 PUT@A(128,136)-(159,143), BN,PSET:PUT@A(128,152)-(159,159), CR,PSET
1400 PUT@A(128,168)-(159,175), BM,PSET:SYMBOL(176, 56),"── TOM kun",4,1,7
1410 SYMBOL(176,80),"── MARY chan",4,1,6:SYMBOL(176,104),"── BALLOON",4,1,5
1420 SYMBOL(176,120),"── GRAPE",4,1,4 :SYMBOL(176,136),"── BANANA",4,1,3
1430 SYMBOL(176,152),"── CHERRY",4,1,2:SYMBOL(176,168),"── BOMB",4,1,1
1440 PLAY"L4AGFEDCO3BAG2BA8B8O4C4","RGRERCRO3ARBRBO4RCC","RERCRO3ARFRGRGRGG"
1450 FOR I=1 TO 12000:NEXT:LOCATE 25,23:PRINT"HIT SPACE KEY";:TX=8:TY=6:TM=1
1460 FOR I=1 TO 200:IF INKEY$<>" " THEN NEXT:GOSUB 2240:TY=5:GOSUB 2260 ELSE 150
0
1470 FOR I=1 TO 200:IF INKEY$<>" " THEN NEXT:GOSUB 2260:TY=6:GOSUB 2240 ELSE 150
0
1480 GOTO 1460
1490 REM █████  START  █████
1500 COLOR=(2,2):YS=0:ST=1:LE=2:WO=0:ML=ST*25+200:MT=0
1510 CLS:LOCATE 17,12:COLOR 7:PRINT USING"STAGE ##";ST;:COLOR 0
1520 TX=19:TY=22:TM=1:WX=19:GOSUB 2240:GOSUB 2280
1530 PLAY "T200L8S0M3000O5CCEGCCEG","T200L8S0O3GGO4CCO3GGO4CC","T200L8S0O2CCCCCC
CC"
1540 PLAY "FFAO6CO5FFAO6CO5GBO6F4E4D4","CCFFCCFFCEO3B4O4C4D4","FFFFFFFFGG4.F4F4"
1550 PLAY "CO5GG-GO6C4R4","EDD-DC4R4","EEEFE4R4"
1560 FOR I=1 TO 6600:NEXT:JP=0:K$=INKEY$
1570 REM █████  GAME  █████
1580 IF JP=1 THEN GOSUB 2260 ELSE K$=INKEY$:IF K$<>"" THEN GOSUB 1690
1590 GOSUB 1630:MT=MT+1:IF MT=>ML THEN GOSUB 2060
1600 IF JP=1 THEN GOSUB 1730 ELSE TY=TY-1:IF TY<0 THEN 1930
```

★グハハハハ。デーモン小暮だ!!このＯＦを載せなければ，魔力で電波新聞社もろとも消してしまうぞ!!ハハハ（愛媛県新居浜市・ＥＭＩ＆ＭＡＩ14才）……【影：デーモンの名前がちがうゾ!!それに電波新聞社って何だ？】

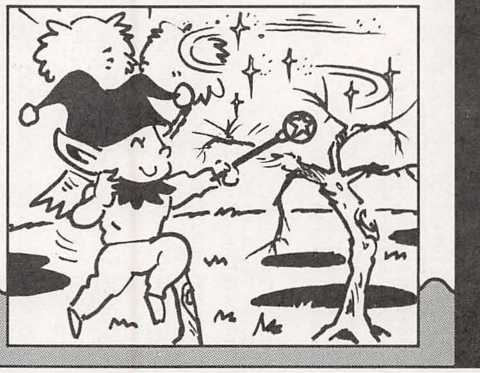
```
1610 GOTO 1580
1620 REM ■■■■■  SCROLL  ■■■■■
1630 COLOR 4:LOCATE 0,24:PRINT "X";:LOCATE 39,24:PRINT "X";:COLOR 0
1640 WX=INT(RND*19)*2+1:IF SCREEN(WX,23)<>0 AND SCREEN(WX,23)<>55 THEN 1640
1650 DA=INT(RND*31):GOSUB 2280:IF DA<20 THEN RETURN
1660 IF DA=30 THEN DA=5 ELSE IF DA=29 THEN GOSUB 2290:RETURN ELSE DA=(DA MOD4)+1
1670 LOCATE WX,23:ON DA GOSUB 2300,2310,2320,2330,2350:RETURN
1680 REM ■■■■■  JUMP  ■■■■■
1690 IF (K$<>"4" OR TX<3) AND (K$<>"6" OR TX>35) THEN RETURN
1700 GOSUB 2240:JP=1:IF K$="4" THEN TM=1:TX=TX-2 ELSE TM=0:TX=TX+2
1710 SD=0:SOUND 7,58:SOUND 10,12:SOUND 5,1:GOSUB 2260:GOTO 1750
1720 REM ■■■■■  DOWN  ■■■■■
1730 GOSUB 1790:IF DA1 THEN SOUND 10,0:JP=0:GOSUB 2240:RETURN
1740 TY=TY+1:IF TY=>24 THEN 1910
1750 GOSUB 1790:IF DA1 THEN SOUND 10,0:JP=0:GOSUB 2240:RETURN
1760 SOUND 7,58:SOUND 10,12:SOUND 5,1:SOUND 4,SD:SD=SD+10:YS=YS+1
1770 GOSUB 2260:RETURN
1780 REM ■■■■■  HANTEI  ■■■■■
1790 DA1=0:DA=SCREEN(TX,TY+2):IF DA=0 OR DA=32 THEN RETURN ELSE DA=DA-48
1800 IF DA=0 THEN PLAY "T220O5L64V12EBD":DA1=1:YS=YS+10:RETURN
1810 IF DA=6 THEN DA1=1:DA=100*ST*(WO+1):MT=MT+20:GOSUB 1880:RETURN
1820 IF DA=5 THEN RETURN 1950
1830 IF DA=7 THEN 2110
1840 IF DA=4 THEN LOCATE TX,TY+3:PRINT "  ";
1850 DA=50*DA*ST*(WO+1):LOCATE TX,TY+2:PRINT "  ";:GOSUB 1880
1860 RETURN
1870 REM ■■■■■  SCORE PRINT  ■■■■■
1880 PLAY "O5T220S0M3000L16DGB8G8"
1890 SYMBOL(TX*16,TY*8+17),STR$(DA),1,1,7:YS=YS+DA:RETURN
1900 REM ■■■■■  MISS  ■■■■■
1910 WHILE SD>0:SOUND 4,SD:SD=SD-3:WEND
1920 SOUND 5,0:FOR I=255 TO 0 STEP -3:SOUND 4,I:NEXT:GOTO 1970
1930 SOUND 7,55:SOUND 8,16:SOUND 11,0:SOUND 12,10:SOUND 13,0:SOUND 6,10
1940 PUT@A(TX*16,0)-(TX*16+31,7),TB,PSET:GOTO 1970
1950 SOUND 7,55:SOUND 8,16:SOUND 11,0:SOUND 12,80:SOUND 13,0:SOUND 6,30
1960 FOR I=1 TO 150:PSET(RND*32+TX*16,RND*24+TY*8,6):NEXT
1970 SOUND 10,0:FOR I=1 TO 2000:NEXT:LE=LE-1:IF LE>=0 THEN GOTO 1510
1980 COLOR=(2,2):PLAY "T140L8O4S0M7000","T140L8O2S0"
1990 PLAY "CDFA,F16A,O5C16O4B-,G16B-,G16","O2ABO3DF,D16F,A16G,E16G,E16"
2000 SYMBOL(32,50),"GAME OVER",8,5,5:SYMBOL(100,120),"SCORE="+STR$(YS),5,3,1
2010 PLAY "O5C,O4A16F,A16GFAO5CO4B-,G16B-,G16","A,F16D,F16ECDFG,E16G,E16"
2020 PLAY "A,F16A,F16G,E16C,G16F4","F,D16F,D16E,C16O2A,O3D16C4"
2030 FOR I=1 TO 9000:NEXT:COLOR 7:LOCATE 25,22:PRINT "HIT SPACE KEY";
2040 FOR I=1 TO 5500:IF INKEY$=" " THEN 1500 ELSE NEXT:GOTO 1310
2050 REM ■■■■■  GROUND  ■■■■■
2060 LOCATE 1,24:GX=INT(RND*19)*2+1:PUT@A(GX*16,176)-(GX*16+31,191),GRL,PSET
2070 FOR I=1 TO 37 STEP 2:PRINT"70";:PUT@A(I*16,192)-(I*16+31,199),UK,PSET,6:NEXT
2080 FOR I=1 TO 6:DA=INT(RND*19)*2+1:LOCATE DA,24:PRINT "71";:NEXT
2090 ML=ML+ST*25+150:RETURN
2100 REM ■■■■■  CLEAR  ■■■■■
2110 IF SCREEN(TX+1,TY+2)=48 THEN SOUND 10,0:RETURN 2130
2120 WO=WO+1:YS=YS+250:COLOR=(2,RND*7+1):LOCATE TX,TY+2:PRINT "  ";:RETURN
2130 COLOR=(2,2):GOSUB 2240:DA1=0:DA=SGN(TX+2-GX):RETURN 2140
2140 PLAY "T200L8O4S0M4000","T200L8O3S0","T200L8O3S0"
2150 PLAY "GGECGGECAAFDAAFD","R8G4GR8GR8GR8A4AR8AR8A","R8E4ER8ER8ER8F4FR8FR8F"
2160 IF GX<>TX+2 THEN GOSUB 2360:GX=GX+DA:DA1=DA1+20:GOSUB 2360:GOTO 2160
2170 PLAY "BBGFBBGF","R8B4BR8BR8B","R8G4GR8GR8G"
2180 SYMBOL(0,30),STR$(ST)+" STAGE CLEAR",5,5,4:DA=300*ST*(WO+1)*(LE+1)-DA1
2190 PLAY "O5CCO4AGO5C","O4R8CR8CC","R8AR8AA"
2200 SYMBOL(96,100),"WORLD"+STR$(WO),8,3,5:SYMBOL(80,150),"BONUS"+STR$(DA),6,3,7
2210 YS=YS+DA:ST=ST+1:WO=0:ML=ST*25+200:MT=0
2220 FOR I=1 TO 10000:NEXT:GOTO 1510
2230 REM ■■■■■  CHARACTER PUT  ■■■■■
2240 IF TM THEN PUT@A(TX*16,TY*8)-(TX*16+31,TY*8+15),TSL,XOR:RETURN
2250            PUT@A(TX*16,TY*8)-(TX*16+31,TY*8+15),TSR,XOR:RETURN
2260 IF TM THEN PUT@A(TX*16,TY*8)-(TX*16+31,TY*8+15),TJL,XOR:RETURN
2270            PUT@A(TX*16,TY*8)-(TX*16+31,TY*8+15),TJR,XOR:RETURN
2280 LOCATE WX,24:PRINT "0";:PUT@A(WX*16,192)-(WX*16+31,199),UK,XOR,2:RETURN
2290 LOCATE WX,24:PRINT"66";:PUT@A(WX*16,192)-(WX*16+31,199),UK,XOR,5:RETURN
2300 PRINT "1";:PUT@A(WX*16,184)-(WX*16+31,191),CR,XOR:RETURN
2310 PRINT "2";:PUT@A(WX*16,184)-(WX*16+31,191),BN,XOR:RETURN
2320 PRINT "3";:PUT@A(WX*16,184)-(WX*16+31,191),GR,XOR:RETURN
2330 PRINT "4";:LOCATE WX,24:PRINT "  ";
2340            PUT@A(WX*16,184)-(WX*16+31,199),BL,XOR:RETURN
2350 PRINT "5";:PUT@A(WX*16,184)-(WX*16+31,191),BM,XOR:RETURN
2360            PUT@A(GX*16,TY*8)-(GX*16+31,TY*8+15),GRL,XOR:RETURN
2370 REM ■■■■■  DATAS  ■■■■■
2380 REM +++++ MACHINE LANGUAGE +++++
2390 DATA 81,02,27,01,39,A6,03,33,04,C6,02,E7,8D,00,16,44 ,5A
2400 DATA 56,57,44,56,57,44,56,57,44,56,57,36,04,6A,8D,00 ,B1
2410 DATA 04,26,EC,4F,39,02,20,CF,C1,BA,26,B7,AE,B3,BA,20 ,22
2420 REM +++++ TOM STAND +++++
2430 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2440 DATA 0000,1DF0,03C0,0FF0,1FF8,FFFC,3FFC,2F7C,2F7C,1FF8,0FF0,1010,A020,A043
2450 DATA 3FF7,1BF0,1DF0,1DF0,0000,0000,0000,0000,3FFC,2F7C,2F7C,1FF8,0FF0,2FE8
2460 DATA DFDE,DFBF,0007,0000,0000,1DF0
2470 REM +++++ TOM JUMP +++++
2480 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2490 DATA E700,73C0,03C0,0FF0,1FF8,FFFC,3FFC,2F7C,AF7D,9FF9,8FF1,1010,2020,2040
2500 DATA 3FF8,7BF8,FFF0,7BE0,0000,0000,0000,0000,3FFC,2F7C,AF7D,DFFB,EFF7,6FEE
2510 DATA 5FDC,1FB8,0000,0000,E700,73C0
2520 REM +++++ MARY +++++
2530 DATA 0540,0A80,0400,0800,0010,0800,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2540 DATA 0000,0000,07F0,0FF8,0FF0,0DB0,0FF0,7FF0,7990,7240,0A50,3A50,07F0,0FF0
2550 DATA 1FF8,0240,0240,0660,0010,0028,03D0,05A0,07E0,07E0,2180,0DB0,ADB0,7DB0
2560 DATA 2010,0000,0000,0240,0240,0000
2570 REM ++++ BALLOON +++++
2580 DATA 0280,0550,0AA8,1550,3AA8,1554,3AA8,1554,2AA8,1554,0AA8,1550,0AA0,0340
2590 DATA 0200,0100,03C0,0FF0,1FF8,1FF8,3FFC,3FFC,3FFC,3FFC,3FFC,3FFC,1FF8,1FF8
2600 DATA 0FF0,03C0,0200,0100,0000,0000,0800,1000,1000,0000,1000,0000,0000,0000
2610 DATA 0000,0000,0000,0200,0200,0100
2620 REM +++++ GRAPE +++++
2630 DATA 0000,06B8,1D60,2F38,34CE,53B6,6D58,6CD8,00D0,06B8,1D60,2F38,34CE,53B6
2640 DATA 6D58,6CD8,0086,0427,100D,0420,0084,0000,4810,0000
2650 REM +++++ BANANA +++++
2660 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0C60,0000,0000,003F,0036,00D6,036E,1D9E,EF7C
2670 DATA 3EFC,1F78,003F,0036,00D6,036E,1D9E,EF7C,3EFC,1F78
2680 REM +++++ CHERRY +++++
2690 DATA 0000,0000,0000,1800,1000,0000,0000,0000,0000,1EF0,3F78,3F78,3F78
2700 DATA 3F78,1EF0,007E,0398,0000,1800,1000,0000,0000,0000
2710 REM +++++ BOMB +++++
2720 DATA 0018,0FF0,1FE8,1FF8,1FF8,1FE8,1FC8,0FF0,001D,0020,0415,0800,0000,0800
2730 DATA 0000,0000,0019,0020,0415,0800,0000,0800,0000,0000
2740 REM
2750 REM +++++++  JUMP BOY mark2 : By Toochan : 1987/03/17  +++++
```

★　　★

★87年6月号52ページの"その場合"とは何だ!!もしや，"その場合"では…。(滋賀県大津市・シザオこと吉田尚史14才)……【Yu-You：それは，そのときに命がけでやるという意味なんだよ。編：またー！】

FP-1000/1100用

AWAKENING（アウェイクニング） OF（オブ） THE（ザ） SPRING（スプリング）
〜春の目覚め〜



高木　弘樹

ストーリー

春も真近に迫ってきたある日，木々は息をふきかえしてきました。しかし，冬の使いである北風がまたこの地へまいもどってきて，木々を枯らしてしまいました。春の精（あなた）は，その枯れた木々を魔法によってもとにもどさなければなりません。

《第1表》主要変数表

変数	内容
X，Y	自分の位置
SX，SY	敵の位置
FB，TB	自分，敵の魔法フラグ
FBX, FBY	自分の魔法位置
TBX, TBY	敵魔法位置
ME	面数
MD(X,Y)	画面状態
TI	時間
SC	スコア
TT	緑木数
KK	自分の方向
DD	敵方向
FA	自分数

キー・ファンクション＆ゲーム

[2][4][6][8]で各方向へ移動します。スペース・キーで今向いている方向へ魔法をだします。

自分の魔法は枯木に当たると，木は緑になります。敵に当たると消えてしまいますが，敵の魔法に当たると，ある条件のもとでどちらかが消えます。

そして，敵の魔法に当たったり敵に当たったりすると当然死にます。そうして面内の枯木をすべて緑にすると，面クリアです。

CHECKER FLAG

編：なんともメルヘンチックなストーリーなんでしょう。

影：でも，ゲーム自体は，ストーリー負けしている感じだな。

Dr.D：ほほう，影くんも言うじゃないか。

影：スピードは遅いし，キースキャンは悪いし……。

Dr.D：きびしい指摘だな。FP-1100という点と，フルカラーのキャラクターが12種類もあるということで，まあ，その点は目をつぶってもらえんかな。

ゲームについて

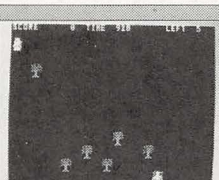
画面が少しさみしいようですが，バックを緑色にするなどしたかったのですが，キャラデータ，プログラムの拡大をさけるため，あえてそのままにしました。

面は一応，20面までとしてありますが，面を増やしたいときは，610行の21の数を増やしてください。

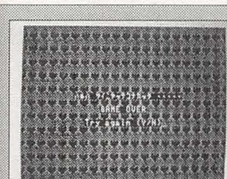
㊙も入れようと思いましたが，プログラムが大きくなりすぎたため，カットしました。なお自分から敵および敵の魔法には当たることができません。



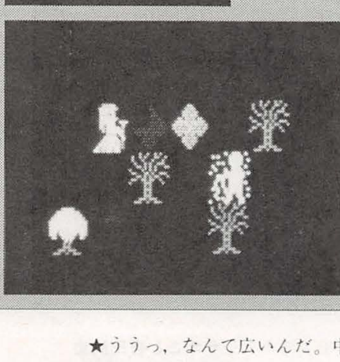
◀《写真1》キャラクターの説明。適当なキーでスタート



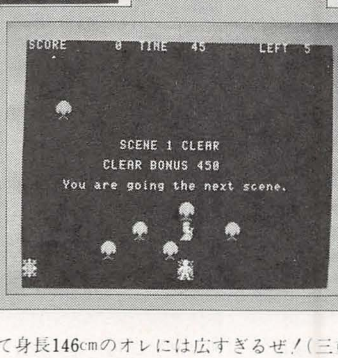
◀《写真2》枯れた木々を魔法によってもとにもどすのだ



◀《写真5》春はついにやってこなかった…、ゲーム・オーバー



◀《写真3》魔法をだしたところ。敵の北風には注意せよ



◀《写真4》すべての枯木を緑にすると，ホラ面クリア〜

★ううっ，なんて広いんだ。中三にもなって身長146cmのオレには広すぎるぜ！（三重県安芸郡・**うっでいの川北** 14才）……【**影**：そんなことを言ってるようじゃ大きな人物にはなれないよ。**編集長**：そういうわけだ。】

```
10 '*****************************************************
20 '***    A WAKENING OF THE SPRING  ~ ﾊﾙﾉ ﾒｻﾞﾒ ~      ***
30 '**   Programde By Hiroki.Takagi  For FP-1100 Only  **
40 '***               1987 1.17                       ***
50 '*****************************************************
60 CLEAR ,&HEFFF:WIDTH 40:SCREEN 0:RANDOMIZE:DEFINT A-Z
70 IF PEEK(&HF000)<>&HC5 OR PEEK(&HF52D)<>&H29 THEN GOSUB 1030
80 DIM MD(21,12):ME=1:FA=5:SC!=0:TI=1000:X=1:Y=1:SX=19:SY=11:TB=0:FB=0:F=0
90 F(2)=0:F(8)=1:F(4)=3:F(6)=2:CL$="  "+STRING$(2,&H1D)+CHR$(&H1F)+"  "
100 T(2)=4:T(8)=5:T(4)=7:T(6)=6:T(5)=4:MD(X,Y)=3:KK=2:DD=2:TT=0:GOSUB 880
110 COLOR ,,,4:COLOR ,0
115 PRINTCSR(0,0)"SCORE";CSR(14,0)"TIME";CSR(30,0)"LEFT":GOSUB 1000
120 '■■■■■■■■■■ ｷ ﾊｯｾｲ & ﾋｮｳｼﾞ ■■■■■■■■■■
125 CALL&HF000,,0,,512:CALL&HF000,,4,,SY*512+(SX-1)*2:MD(1,1)=3:MD(19,11)=4
130 FOR I=1 TO ME+5
140 TX=RND(1)*18+2:TY=RND(1)*10+2:IF MD(TX,TY)<>0 THEN 140
150 MD(TX,TY)=1:CALL&HF000,,9,,TY*512+(TX-1)*2:NEXT
160 '■■■■■■■■■■ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ■■■■■■■■■■
170 K$=INKEY$:CALL&H0703:K=VAL(K$)/2:TI=TI-5:GOSUB 1010:IF TI=<0 THEN KI=1:GOT
O 730
180 IF K$=" " AND FB=0 THEN FB=1:FDX=(KK=4)-(KK=6):FDY=(KK=8)-(KK=2):FBX=X+FDX
:FBY=Y+FDY:BEEPON:BEEPOFF:GOSUB 510
190 IF FRAC(K)=0 AND (K<1 OR K>4) THEN 250
200 PRINTCSR(X*2-2,Y*2);CL$;:KK=K*2:MD(X,Y)=0
210 X=X+(K$="4" AND X>1 AND MD(X-1,Y)=0)-(K$="6" AND X<20 AND MD(X+1,Y)=0)
220 Y=Y+(K$="8" AND Y>1 AND MD(X,Y-1)=0)-(K$="2" AND Y<11 AND MD(X,Y+1)=0)
230 CALL&HF000,,F(K*2),,Y*512+(X-1)*2:MD(X,Y)=3
240 '■■■■■■■■■■ ﾃｷ ｲﾄﾞｳ ■■■■■■■■■■
250 IF TB=1 THEN GOSUB 390
260 IF FB=1 THEN GOSUB 490
270 IF RND(1)>.8 AND TB=0 THEN TB=1:TDX=(DD=4)-(DD=6):TDY=(DD=8)-(DD=2):TBX=SX
+TDX:TBY=SY+TDY:BEEPON:BEEPOFF:GOSUB 410
280 DD=RND(1)*4+1:DD=DD+DD:PRINTCSR(SX*2-2,SY*2);CL$;:MD(SX,SY)=0:IF RND(1)<.4
 THEN 310
290 IF RND(1)<.5 AND X<>SX THEN DD=SGN(X-SX)+5:GOTO 310
300 DD=SGN(Y-SY):DD=DD+5+DD+DD:IF DD=5 THEN DD=SGN(X-SX)+5
310 SX=SX+(DD=4 AND SX>1 AND MD(SX-1,SY)<>1 AND MD(SX-1,SY)<>2)-(DD=6 AND SX<2
0 AND MD(SX+1,SY)<>1 AND MD(SX+1,SY)<>2)
320 SY=SY+(DD=8 AND SY>1 AND MD(SX,SY-1)<>1 AND MD(SX-1,SY)<>2)-(DD=2 AND SY<1
1 AND MD(SX,SY+1)<>1 AND MD(SX,SY+1)<>2)
330 CALL&HF000,,T(DD),,SY*512+(SX-1)*2:T(5)=T(DD):MD(SX,SY)=4
340 IF SX=X AND SY=Y THEN KI=0:GOTO 730
350 IF FB=1 THEN GOSUB 490
360 IF TB=1 THEN GOSUB 390
370 GOTO 170
380 '■■■■■■■■■■ ﾃｷ ﾋﾞｰﾑ ｲﾄﾞｳ ■■■■■■■■■■
390 PRINTCSR(TBX*2-2,TBY*2);CL$;:MD(TBX,TBY)=0
400 TBX=TBX+TDX:TBY=TBY+TDY
410 IF TBX=<0 OR TBX=>21 OR TBY=<0 OR TBY=>12 THEN 430
420 ON MD(TBX,TBY) GOTO 430,440,450,,470:GOTO 460
430 TB=0:RETURN
440 BEEPON:BEEPOFF:TB=0:MD(TBX,TBY)=1:TT=TT-1:CALL&HF000,,9,,TBY*512+(TBX-1)*2
:RETURN
450 KI=0:GOTO 730
460 CALL&HF000,,11,,TBY*512+(TBX-1)*2:MD(TBX,TBY)=6:RETURN
470 BEEPON:BEEPOFF:FB=0:MD(FBX,FBY)=0:PRINTCSR(FBX*2-2,FBY*2);CL$;:RETURN
480 '■■■■■■■■■■ ｼﾞﾌﾞﾝ ﾋﾞｰﾑｲﾄﾞｳ ■■■■■■■■■■
490 PRINTCSR(FBX*2-2,FBY*2);CL$;:MD(FBX,FBY)=0
500 FBX=FBX+FDX:FBY=FBY+FDY
510 IF FBX=<0 OR FBX=>21 OR FBY<=0 OR FBY=>12 THEN 550
520 ON MD(FBX,FBY) GOTO 530,550,,550,,560:GOTO 570
530 BEEPON:BEEPOFF:TT=TT+1:FB=0:MD(FBX,FBY)=2:CALL&HF000,,8,,FBY*512+(FBX-1)*2
:IF TT=ME+5 THEN 590
540 RETURN
550 FB=0:RETURN
560 BEEPON:BEEPOFF:TB=0:MD(TBX,TBY)=0:PRINTCSR(TBX*2-2,TBY*2);CL$;:RETURN
570 CALL&HF000,,10,,FBY*512+(FBX-1)*2:MD(FBX,FBY)=5:RETURN
580 '■■■■■■■■■■ ﾒﾝ ｸﾘｱｰ ■■■■■■■■■■
590 PRINTCSR(12,10)"SCENE";ME;"CLEAR"
600 ME=ME+1:IF ME=>21 THEN 670
610 PRINTCSR(10,12)"CLEAR BONUS";TI*10:SC!=SC!+TI*10:BEEP
620 PRINTCSR(5,14)"You are going the next scene.":TB=0:FB=0
630 ERASE MD:DIM MD(21,12):TI=1000:X=1:Y=1:SX=19:SY=11:TT=0:KK=2:DD=2
640 FOR I=100 TO 10 STEP -1:BEEPON:BEEPOFF:FOR O=1 TO I:NEXT O,I
650 CLS:GOTO 110
660 '■■■■■■■■■■ ﾊﾙｶﾞ ﾔｯﾃｷﾀ ■■■■■■■■■■
670 CLS:FOR O=0 TO 11:FOR I=0 TO 19:CALL&HF000,,8,,O*512+I*2:NEXT I,O
680 PRINTCSR(7,10)"ﾌｪﾊｻﾘ ﾊﾅﾉｻｷﾎｺﾙ ﾊﾙｶﾞ,ﾔｯﾃｷﾀ !"
690 PRINTCSR(14,12)"GAME END";CSR(12,14)"See you again"
700 FOR I=0 TO 1000:BEEP:NEXT
710 GOTO 710
720 '■■■■■■■■■■ ﾃｷﾆ ﾔﾗﾚﾀ ■■■■■■■■■■
730 IF KI=0 THEN PRINT CSR(12,10)"You are dead !!":GOTO 750
740 IF KI=1 THEN PRINT CSR(12,10)"Time over !!!!!"
750 FOR I=0 TO 1000:BEEP:NEXT
760 FA=FA-1:IF FA=<0 THEN 810
770 ERASE MD:DIM MD(21,12):X=1:Y=1:SX=19:SY=9:KK=2:DD=2:TI=1000:TB=0:FB=0
780 PRINTCSR(8,12)"ﾊﾙﾉ ｵﾄｽﾞﾚｦ ﾖｶﾝｼﾂﾂ .....":TT=0
790 FOR I=0 TO 2000:NEXT:CLS:GOTO 110
800 '■■■■■■■■■■ ﾊﾙｶﾞ ｺﾅｶｯﾀ ■■■■■■■■■■
810 CLS:FOR O=0 TO 11:FOR I=0 TO 19:CALL&HF000,,9,,O*512+I*2:NEXT I,O
820 PRINTCSR(10,10)"ﾊﾙﾊ ﾂｲﾆﾔｯﾃｺﾅｶｯﾀ ....."
830 PRINTCSR(15,12)"GAME OVER";CSR(12,14)"Try again (Y/N)";
840 K$=INPUT$(1):IF K$="Y" OR K$="y" OR K$="ﾝ" THEN CLS:GOTO 80
850 IF K$<>"N" THEN 840
860 CLS:END
870 '■■■■■■■■■■ ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ ■■■■■■■■■■
880 COLOR 6:PRINTCSR(2,5)"***** AWAKENING OF THE SPRING *****"
890 COLOR 7:PRINTCSR(12,6)"~ ﾊﾙﾉﾒｻﾞﾒ ~"
900 CALL&HF000,,0,,2058:CALL&HF000,,4,,2826
910 CALL&HF000,,10,,3594:CALL&HF000,,11,,4362
920 COLOR 4:PRINTCSR(13,09)"..... You"
930 COLOR 2:PRINTCSR(13,12)"..... ENEMY"
940 COLOR 7:PRINTCSR(13,15)"..... FLOWER BEEM"
950 COLOR 7:PRINTCSR(13,18)"..... SNOW  BEEM":COLOR 1,6
960 PRINTCSR(9,21)REV"HIT ANY KEY TO START":IF INKEY$<>"" THEN 980
970 PRINTCSR(9,21)   "HIT ANY KEY TO START":IF INKEY$ ="" THEN 960
980 COLOR 7,0:CLS:RETURN
990 '■■■■■■■■■■ SCORE & TIME ﾋｮｳｼﾞ ■■■■■■■■■■
1000 LOCATE 35,0:PRINTUSING"##";FA
1005 LOCATE 6 ,0:PRINTUSING"######";SC!
1010 LOCATE 19,0:PRINTUSING"####";TI:RETURN
1020 '■■■■■■■■■■ ﾏｼﾝｺﾞ & ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀ ﾒﾓﾘ ｶｷｺﾐ ■■■■■■■■■■
1030 PRINTCSR(13,10)"WAIT A MOMENT"
1040 ER=1100:FOR I=&HF000 TO &HF52F STEP 16:SU=0
1050 RESTORE (ER):FOR O=0 TO 15:READ A$
1060 A=VAL("&H"+A$):SU=SU+A:POKE I+O,A:NEXT:READ S$:S=VAL("&H"+S$)
1070 IF SU<>S THEN PRINT"Data Error In";ER:BEEP:END
1080 ER=ER+10:NEXT:RETURN
1090 '■■■■■■■■■■ ﾏｼﾝｺﾞ & ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀ ■■■■■■■■■■
1100  DATA C5,29,29,29,29,29,E5,D1,29,19,11,B0,F0,19,11,70,05D5 '、
1110  DATA 99,01,96,00,ED,B0,C1,3E,27,CD,E5,07,ED,43,D7,9F,0852 '|ﾏ
1120  DATA CD,A4,07,3E,E0,CD,66,18,3E,E3,CD,66,18,3E,1D,CD,0775 '|ｼ
1130  DATA 66,18,3E,1D,CD,66,18,3E,1F,CD,66,18,3E,E6,CD,66,0623 '|ﾝ
1140  DATA 18,3E,E9,CD,66,18,3E,47,CD,E5,07,ED,43,D7,9F,CD,083B '|ｺﾞ
1150  DATA A4,07,3E,E1,CD,66,18,3E,E4,CD,66,18,3E,1D,CD,66,0710 '|･
1160  DATA 18,3E,1D,CD,66,18,3E,1F,CD,66,18,3E,E7,CD,66,18,05D6 '|ﾃﾞ
1170  DATA 3E,EA,CD,66,18,3E,17,CD,E5,07,ED,43,D7,9F,CD,A4,0898 '||
```

★先日，茨城のターミナル駅の前で影さんらしき人を何人も見ました。トタン板を持って，ヘルメットをかぶり，サングラスをかけ，マスクをつけたスタイルの人です。(茨城県那珂湊市・**湊の☆15才**)……**【影：あぶないなー。】**

FP-1000/1100

評…新入社員の女の子は私がこうして選ぶわけない(影)



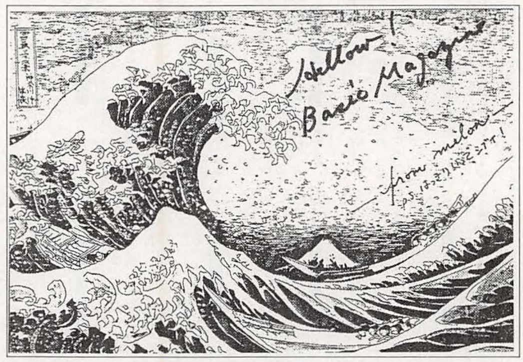
by　バトルホークII

評…これは何だ!オーロラか!きれいだぜ(影)



by　祐美子

評…こちとら，シ，シブイぜよ。神奈川沖だ!(影)



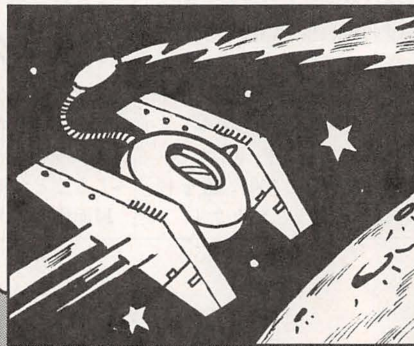
by melon

```
1180  DATA 07.3E.E2.CD.66.18.3E.E5.CD.66.18.3E.1D.CD.66.18.0686
1190  DATA 3E.1D.CD.66.18.3E.1F.CD.66.18.3E.E8.CD.66.18.3E.05FD
1200  DATA EB.CD.66.18.3E.77.CD.E5.07.C9.00.00.00.00.00.00.056D
1210  DATA 00.20.C0.80.40.C0.80.C0.00.20.C0.80.40.C0.80.C0.0740
1220  DATA 00.C0.20.60.30.30.F0.F0.00.09.06.03.05.E7.43.47.0508
1230  DATA 00.09.06.03.05.E7.43.07.00.06.09.0C.18.18.1F.1F.01D1
1240  DATA E0.B0.98.C8.E0.B0.D0.E8.E0.B0.18.C8.E0.B0.D0.E8.0BF0
1250  DATA F0.B0.18.C8.E0.B0.D0.E8.4F.5B.73.67.4F.5A.56.2E.0879
1260  DATA 0F.1B.30.67.0F.1A.16.2E.1F.1B.30.67.0F.1A.16.2E.026C
1270  DATA 00.00.00.A0.00.0E.04.04.00.00.00.A0.00.0E.04.00.0168
1280  DATA 00.C0.E0.40.F0.F0.F0.F0.00.00.00.0A.00.00.00.00.05AA
1290  DATA 00.00.00.0A.00.00.00.00.00.07.0F.05.1F.1F.1F.1F.00A1
1300  DATA 04.14.5C.CC.E4.B4.D4.E8.00.10.58.C8.E0.B0.D0.E8.090C
1310  DATA F0.F0.D8.C8.E0.B0.D0.E8.00.10.34.27.0F.1A.16.2E.07A0
1320  DATA 00.10.34.27.0F.1A.16.2E.1F.1F.37.27.0F.1A.16.2E.01E1
1330  DATA 00.00.F0.00.80.C0.C0.80.00.00.F0.00.80.C0.C0.80.06E0
1340  DATA 00.E0.00.F0.70.30.30.B0.00.02.01.02.02.07.73.23.03F4
1350  DATA 00.02.01.02.02.07.73.23.00.01.06.01.00.00.00.03.00AF
1360  DATA 80.80.80.C0.A0.50.A8.AC.80.80.00.C0.A0.50.A8.AC.0888
1370  DATA B0.A0.00.C0.A0.50.A8.AC.2F.3F.37.27.2A.2B.2D.0D.05AF
1380  DATA 0F.1F.10.27.0A.0B.0D.0D.0F.1F.10.27.0A.0B.0D.0D.0128
1390  DATA 00.40.80.40.40.E0.CE.C4.00.40.80.40.40.E0.CE.C4.0764
1400  DATA 00.80.60.80.00.00.00.C0.00.00.0F.00.01.03.03.01.0237
1410  DATA 00.00.0F.00.01.03.03.01.00.07.00.0F.0E.0C.0C.0D.0060
1420  DATA F4.FC.EC.E4.54.D4.B4.B0.F0.F8.08.E4.50.D0.B0.B0.0BA0
1430  DATA F0.F8.08.E4.50.D0.B0.B0.01.01.01.03.05.0A.15.35.05B3
1440  DATA 01.01.00.03.05.0A.15.35.0D.05.00.03.05.0A.15.35.00CC
1450  DATA C8.E1.E4.E0.C2.F8.DC.EF.C8.E1.A4.E0.C2.F8.DC.EF.0DA4
1460  DATA C8.E1.A4.E0.C2.F8.DC.EF.01.4B.03.23.01.4F.1D.73.0804
1470  DATA 01.4B.02.23.01.4F.1D.73.01.4B.02.23.01.4F.1D.73.02A2
1480  DATA AA.65.E9.72.30.B4.19.5C.AA.65.E9.72.30.B4.19.5C.0786
1490  DATA AA.65.E9.72.30.B4.19.5C.2A.4B.53.47.26.86.0C.5C.05E6
1500  DATA 2A.4B.53.47.26.86.0C.5C.2A.4B.53.47.26.86.0C.5C.0446
1510  DATA 88.C2.C0.C8.81.F0.B8.CE.88.C2.C0.C8.81.F0.B8.CE.0B92
1520  DATA 88.C2.C0.C8.81.F0.B8.CE.83.17.47.07.43.1F.3B.77.07C5
1530  DATA 83.17.47.07.43.1F.3B.77.83.17.47.07.43.1F.3B.77.03F8
1540  DATA C5.CA.CA.E5.60.61.B0.3A.C5.CA.CA.E5.60.61.B0.3A.09D2
1550  DATA C5.CA.CA.E5.60.61.B0.3A.57.A7.87.4E.0C.8C.18.B8.0824
1560  DATA 57.A7.87.4E.0C.8C.18.B8.57.A7.87.4E.0C.8C.18.B8.0676
1570  DATA 70.F9.F8.FA.70.F9.FC.FC.70.F9.B8.FA.70.F9.FC.FC.0D38
1580  DATA 70.F9.B8.FA.70.F9.FC.FC.40.02.88.00.24.00.83.1F.080C
1590  DATA 40.02.88.00.24.00.83.1F.40.02.88.00.24.00.83.1F.0320
1600  DATA F8.FA.F8.F9.D8.98.AD.0C.F8.FA.F8.F9.D8.98.AD.0C.0C18
1610  DATA F8.FA.F8.F9.D8.98.AD.0C.1C.24.24.52.12.21.89.23.07A1
1620  DATA 1C.24.24.52.12.21.89.23.1C.24.24.52.12.21.89.23.032A
1630  DATA 40.0A.00.28.02.44.C1.F8.40.0A.00.28.02.44.C1.F8.04E2
1640  DATA 40.0A.00.28.02.44.C1.F8.4E.1F.9F.1F.4E.1E.BF.3F.0506
1650  DATA 4E.1F.9D.1F.4E.1E.BF.3F.4E.1F.9D.1F.4E.1E.BF.3F.0526
1660  DATA 38.24.24.4A.48.84.A8.C1.38.24.24.4A.48.84.A8.C1.05FE
1670  DATA 38.24.24.4A.48.84.A8.C1.1F.5F.1F.9F.1B.99.31.30.0550
1680  DATA 1F.5F.1F.9F.1B.99.31.30.1F.5F.1F.9F.1B.99.31.30.04A2
1690  DATA 00.00.80.00.20.80.08.40.00.E0.F8.FC.FE.FF.FF.FF.0837
1700  DATA 00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.02.20.04.01.0027
1710  DATA 00.03.0F.1F.3F.7F.7F.7F.00.00.00.00.00.00.00.01ED
1720  DATA 04.00.00.80.40.C0.70.9C.FF.F7.E6.40.00.00.00.00.05AC
1730  DATA 00.00.00.00.00.00.00.22.00.00.00.01.01.07.1C.0047
1740  DATA 7F.77.33.01.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.012A
1750  DATA 90.52.22.44.58.21.C6.58.00.00.00.00.00.00.00.02DF
1760  DATA 00.00.00.00.00.00.00.00.14.4C.22.39.C5.05.72.8D.0284
1770  DATA 00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.0000
1780  DATA 66.C1.40.C0.40.C0.70.9C.00.00.00.00.00.00.00.00.0433
1790  DATA 00.00.00.00.00.00.00.00.13.21.01.01.01.01.07.1C.005B
1800  DATA 00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.0000
1810  DATA 00.80.C0.E0.E0.D8.FC.FE.00.00.00.00.00.00.40.80.0692
1820  DATA 00.80.40.E0.60.D8.3C.56.00.01.03.07.07.1B.3F.7F.0455
1830  DATA 00.00.00.00.00.00.02.01.00.01.03.06.07.1A.3D.54.00BF
1840  DATA FE.FC.D8.E0.E0.C0.80.00.80.40.00.00.00.00.00.00.0692
1850  DATA 2A.BC.58.E0.60.C0.80.00.7F.3F.1B.07.07.03.01.00.04A9
1860  DATA 01.02.00.00.00.00.00.00.6A.3C.1B.06.07.02.01.00.00D4
1870  DATA 80.CA.84.EA.90.A8.4A.BF.80.CA.84.EA.90.A8.4A.BF.09F2
1880  DATA 80.CA.84.EA.90.A8.4A.BF.00.29.10.2B.04.0A.29.7E.0612
1890  DATA 00.29.10.2B.04.0A.29.7E.00.29.10.2B.04.0A.29.7E.0232
1900  DATA 4A.A8.90.EA.84.CA.80.00.4A.A8.90.EA.84.CA.80.00.0874
1910  DATA 4A.A8.90.EA.84.CA.80.00.29.0A.04.2B.10.29.00.00.04D5
1920  DATA 29.0A.04.2B.10.29.00.00.29.0A.04.2B.10.29.00.00.0136
```

★♪つ～ぐ美さん，つぐ美さん，お腰につけた～，手榴弾～，全部～影さんに投げつけよ～♪(埼玉県行田市・私だ!!15才)…【影：つぐ美ちゃんが桃太郎だったら，キビダンゴは持てないというわけだ。食べちゃうから。】

JR-100用

ハイ！それまでよ



灰干しわかめ

⦿ストーリー

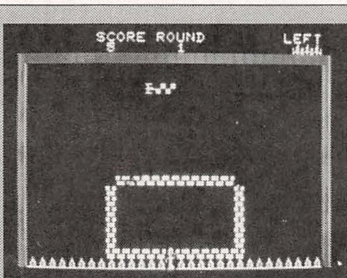
日本一の無責任男「平均（たいらひとし）」は，ある日そのいい加減さをかわれて，日本初の火星ロケットの乗組員に任命されてしまうのだった。ホンダララッタホ～イとロケットは種が島から発射された。

ところが，途中でスペースシャトルと衝突して，その拍子にロケットは未知の惑星にワープしてしまった。乗組員はパニック状態になった。そこで均はパイロットと操縦を交代し，いつもの調子でスイスイスーダララッタと地球へ帰るため，異星人と戦うのだった。

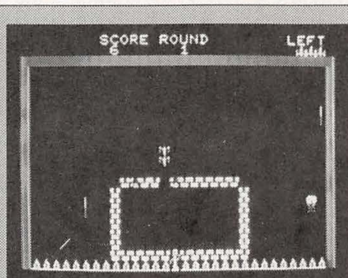
⦿あそびかた

画面中央にあるロケットをあやつって，異星人を倒して，画面下部中央の地球生還のカギ「はにわ」を壊すというゲームです。

ロケットは，今向いている方向に直進します。[O]，[L]，[K]，[;]の各キーで現在の進行方向に対して直角に方向転換できますが，180°の方向転換はできません。また，[Z]キーでビーム発射です。左上に表示されたメータ分だけビームが撃てます。最初のうちは最大3キャラ分しか飛びません。はにわを守るブロックは異星人が死んでいないと撃っても壊れません。異星人は撃たれ

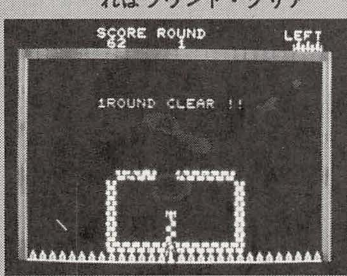


▲《写真1》ゲーム・スタート!! まずは敵をひたすら倒そう!!



▲《写真2》ブロックは2発撃てば壊れる。中央にいるのがはにわだ!!

▼《写真3》敵を倒し中央にいるはにわにビームを当てればラウンド・クリア



▼《写真4》ビームや敵に3回やられるとゲーム・オーバー!!



CHECKER FLAG

編：この原稿，もろにレトロブームに便乗してますね。

影：それにモロに乗っちまって，スラスラスイスイス～イと遊んでしまう私たちであった。

Dr.D：ゲーム内容は，ファンタジーゾーンのように，スコアで，買いものができるという，新しめの要素が入っておるぞ。

編：そうやって，ビームの性能があがっていくっていうのは，ゲームがすごくおもしろくなりますよね。

影：そうやって，せっかく性能があがったのに，「ハイ！それまでよ」って終わると悲しいんもんだね。

ハイ！それまでよのプログラム・リスト

```
10 DIMD(3):GOSUB2950:Z$="■■■■■■■■■■"
15 D(1)=95:D(2)=127:D(3)=90:L$="(  "
20 CLS:LOCATE10,10:PRINT"PUSH [RETURN]":PICKK:IFK<>13GOTO20
30 S=0:R=1:L=5:G=1:F=0:Z=0:E=3:X=5
40 D=0:U=1:Y=0:B=0:GOSUB1000:T=0:Q=$C1DA:P=-1
60 V=-1:H=$C230:C=$81
90 POKEH,C:POKEQ,78*(D<10):FORI=0TO100:BEEP1:NEXT:BEEP0
100 IFPEEK(H)<>C W=0:GOTO1300
105 PICKK:V1=((K=76)-(K=79))*32+(K=59)-(K=75):V1=V1*(V1<>-V)*(V<>0)
110 IFV1=0 V1=V
120 V=V1:H=H+V:C=$80+(V=32)*3+(V=1)*2+(V=-1)*1:POKEH-V,0
130 W=PEEK(H):IF W<>0 GOTO1300
140 POKEH,C
150 FORI=0TO40:NEXT
160 T=T+1:IFMOD(T,X)=0 Z=Z+(Z<E):LOCATE2,0:PRINTLEFT$(Z$,Z)
170 PICKK:IFK=90IFZ>0 GOSUB200:IFY=1GOTO1400
175 IFK=81GOSUB330
```

★みなさん！あまりゲーム・センターばかり行くと金がなくなりますよ。影さんみたいに自分の金を使いはたしてゲーム代を会社の経費で落とせる人はいいけど…。（愛知県瀬戸市・いごまんいたち17才）……【**編集長**：影くーん。】

て死んでもしばらくすると復活します。はにわを壊せたら１ラウンド・クリアです。このときくれるボーナスは自分で壊した（ひびを入れるだけなら関係ない）ブロックの数が少ないほど多いです。もし，自分でブロックをひとつも壊さずクリアできれば200点入ります。スコアがたまったら[Q]を押してみてください。買い物ができます。[C]はキャンセルです。[L]を押すと400，[B]を押すと250点スコアから支払われます。

地上からの一斉射撃や，異星人のビームに当たったり，壁やブロックに衝突するとＬＥＦＴが減り，なくなってしまったらゲーム・オーバーです。

⊙プログラムについて

マシン語が使ってあるので，入力の際には細心の注意をはらい，打ち込み終わっても，ＳＡＶＥしてからＲＵＮすることが望ましいと思います。面は14面作ってあります。あまりプログラムの内容は変えないほうがいいでしょう。

⊙最後に

ゲーム中あるキーを押すと，つぎの面に進めます。研究してみてください。

なに？およびでない？およびでない!?こりゃまた失礼いたしました……。

```
180 GOSUB400
185 IFRND(2)=0 I=$C3C1+RND(30):IFPEEK(I)=0 POKEI,D(MOD(T,3)+1)
190 IFK=12 B=0:GOTO1400
195 A=USR($3000):GOTO100
200 I=H+V:LOCATE2,0:PRINTSPC(E)
205 POKE1,80:BEEP:W=PEEK(I):IFW<>0 Z=0:GOTO230
210 POKEI,98:Z=Z-1:IFZ<1 GOTO290
220 I=I+V:GOTO205
230 IFW=$84 POKEI,$85
240 IFW=$85 POKEI,0:B=B-1:S=S+1
250 IF(W=$5F)+(W=$5A)+(W=$7F) POKEI,0:S=S+8:POKE1,200:BEEP:POKE1,170
260 IFW=$86 IFD>0 Y=1:S=S+50:POKEI,$87
270 IFW=$88+G S=S+G*5:POKEQ,$88:I=I+V:D=60:Q=$C1DA:BEEP:GOSUB320
280 I=I-V:GOSUB300
290 Z=0:POKE1,170:BEEP:IFI=H RET
295 FORJ=H+VTOI STEPV:POKEJ,0:NEXT:RET
300 LOCATE2,9:PRINTS;" ":RET
320 F=F+1:IFF>3 F=0:G=G+(G<5):RET
325 RET
330 LOCATE0,0:PRINT"PUSH [L],[B],[C]":I=0
340 PICKK:IFK=76IFS>=400 S=S-400:L=L+(L<5):I=200
350 IFK=66IFS>=250 S=S-250:E=E+(E<8):I=200:IFMOD(E,2)=0 X=X-(X>1)
360 IFK=67 I=200
370 I=I+1:IFI<100 GOTO340
380 GOSUB300:LOCATE2,27:PRINTFLD(1);LEFT$(L$,L)
390 FORI=0TO30:BEEP1:NEXT:LOCATE0,0:PRINTSPC(18):BEEP0:RET
400 IFD<=0 GOTO405
401 D=D-1:IFD<10 POKEQ,78
403 FORJ=0TO20:NEXT:RET
405 U=1*(RND(7-G)<>0):IF U=1GOTO440
410 P=RND(4):IFRND(8)>GGOTO430
420 P=1+(H>Q)-(H<Q):IFRND(2)=0 I=MOD(H,32):J=MOD(Q,32):P=2+(I>J)-(I<J)
430 P=((P=2)-(P=0))*32+(P=3)-(P=1):U=1
440 A=Q+P:W=PEEK(A):IFW<>0IFW<>C U=0
450 POKEQ,0:Q=Q+P*U:POKEQ,$88+G
455 IFRND(30)>G RET
460 I=H/32:J=Q/32:K=MOD(H,32):A=MOD(Q,32)
470 IF(RND(5)<>0)*(I<>J)*(K<>A)RET
480 I=Q+P:O=RND(G)+2
490 POKE1,50:BEEP:POKE1,170:W=PEEK(I):IFW<>0 O=0:GOTO520
500 POKEI,124:O=O-1:IFO<1 GOTO570
510 I=I+P:GOTO490
520 IFW=$84 POKEI,$85
530 IFW=$85 POKEI,0
540 IFW=C POKEI,$87
560 I=I-P
570 BEEP:IFI=Q RET
580 FORJ=Q+PTOISTEPP:POKEJ,0:NEXT:RET
1000 FORI=$C100TO$C3FF:POKEI,$4C:NEXT
1010 FORI=0TO2:LOCATEI,0:PRINTSPC(32);:NEXT
1020 FORI=4TO23:LOCATEI,1:PRINTSPC(30);:NEXT
1030 FORI=1TO30:LOCATE23,I:PRINTFLD(1);".";:NEXT
1040 RESTORE4980+R*20
1050 READX1,Y1,X2,Y2:IFX1=99 B0=B:GOTO1080
1055 IFX1=-1 R=1:GOTO1040
1060 FORI=Y1TOY2:FORJ=X1TOX2:LOCATEI,J:PRINTFLD(1);"$";
1065 B=B+1:NEXT:NEXT
1067 LOCATEY2,X2:PRINTFLD(1);"$"
1070 GOTO1050
1080 LOCATE22,15:PRINTFLD(1);"&";:LOCATE23,15:PRINTFLD(1);"/";
1090 LOCATE1,27:PRINT"LEFT":LOCATE2,27:PRINTFLD(1);LEFT$(L$,L)
```

```
1100 LOCATE1,8:PRINT"SCORE":LOCATE2,9:PRINTS;
1110 LOCATE1,14:PRINT"ROUND":LOCATE2,16:PRINTR
1120 POKE$C1DA,$89:POKE$C230,$81:RET
1300 POKEH,$87:L=L-1:IFL<1GOTO1350
1310 LOCATE2,27:PRINTFLD(1);LEFT$(L$,L);"("
1320 FORI=0TO100:BEEP1:BEEP0:NEXT:POKEH,W:GOTO60
1350 A$="[illegible]"
1360 B$="[illegible]"
1370 FORI=1TO18:LOCATE8,6:PRINTLEFT$(A$,I):LOCATE9,24-I
1380 PRINTRIGHT$(B$,I):POKE1,I*20:BEEP:NEXT:POKE1,170
1385 LOCATE15,8:PRINT"REPLAY [RETURN]"
1390 PICKK:IFK<>13 LOCATE15,8:PRINTSPC(15);:GOTO1385
1395 GOTO30
1400 LOCATE8,8:PRINTR;"ROUND CLEAR !!":FORI=0TO100
1410 POKE1,RND(170)+80:BEEP1:BEEP0:NEXT:POKE1,170
1420 R=R+1:I=(B*100)/B0:IFI=100 I=I*2
1430 LOCATE10,10:PRINT"BONUS ";I:S=S+I:GOSUB300
1440 FORI=0TO1000:NEXT:GOTO40
2950 POKE$12,$2F:POKE$13,$FF
2960 FORI=$3000TO$3049:READA$:A$="$"+A$:A=VAL(A$):POKEI,A
2970 J=J+A:NEXT:IFJ><6689 PRINT"KIKAIGO DATA NO ERROR":RET
3000 DATACE,C1,61,A6,20,81,7F,26,11,5F,E7,20,09,E6,00,C1
3010 DATA4C,27,06,C1,84,27,02,A7,00,08,81,5A,26,0F,5F,E7
3020 DATA20,E6,00,C1,4C,27,06,C1,84,27,02,A7,00,81,5F,26
3030 DATA0F,5F,E7,20,E6,01,C1,4C,27,06,C1,84,27,02,A7,01
3040 DATA08,8C,C3,C0,27,03,7E,30,03,39
3950 OPTIONCMODE1
3960 FORI=$C000TO$C07F:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT:RET
4000 DATA08,08,18,99,99,BD,DB,89,1F,02,04,3E,FF,04,02,1F
4010 DATAF8,40,20,7C,FF,20,40,F8,89,DB,BD,99,99,18,08,08
4020 DATA00,E7,E7,E7,00,7E,7E,7E,00,63,E5,A5,00,6C,6A,5E
4030 DATA18,3C,24,3C,25,19,11,7E,89,32,48,1A,3C,48,12,C9
4040 DATA00,00,00,00,00,00,00,7E,FF,99,FF,E7,5A,42,24
4050 DATA00,81,99,AD,F7,AD,99,81,10,08,10,AA,55,08,10,08
4060 DATA41,22,3E,2A,36,1C,77,63,1C,2A,2A,3E,1C,2A,49,49
4070 DATA08,08,1C,2A,36,2A,36,FF,98,98,98,18,38,1C,3E,7E
4980 DATA99,0,0,0
5000 DATA10,15,21,15,9,16,9,22,22,16,22,22,10,22,21,22,99,0,0,0
5020 DATA10,15,21,15,9,16,9,22,22,16,22,22,99,0,0,0
5040 DATA10,10,21,10,9,11,9,22,22,11,22,22,13,20,17,20,99,0,0,0
5060 DATA9,9,9,9,21,9,21,9,99,0,0,0
5080 DATA10,15,21,16,10,16,11,22,21,16,22,22,99,0,0,0
5100 DATA9,7,9,13,16,13,24,13,21,5,21,9,12
5110 DATA16,12,20,2,9,2,16,23,18,29,18,99,0,0,0
5120 DATA4,6,9,7,6,8,7,12,3,13,6,14,2,12,3,13,18,6,23,7,18,8,19,14
5130 DATA20,10,24,11,24,8,24,9,22,12,23,14,24,14,24,14,99,0,0,0
5140 DATA10,13,10,22,12,13,20,13,20,14,20,22,11,15,18,15,12,17,19
5150 DATA17,11,19,18,19,7,13,9,22,21,13,24,22,99,0,0,0
5160 DATA7,13,9,22,11,13,19,15,16,16,19,22
5170 DATA11,16,11,20,13,17,13,22,99,0,0,0
5180 DATA8,16,14,22,15,16,21,20,16,21,21
5190 DATA22,3,7,5,9,25,5,27,7,99,0,0,0
5200 DATA1,10,23,13,1,7,6,9,9,7,27,8,26,10
5210 DATA30,14,1,4,30,5,12,19,18,22,99,0,0,0
5220 DATA22,11,10,11,20,11,12,11,18,11,14,11,16,11,16,11,21,12,11,12
5230 DATA19,12,13,12,17,12,15,12,7,7,9,10,10,7,22,8,23,7,25,10,99,0,0,0
5240 DATA1,7,30,7,1,11,30,11,1,15,30,15,1,19,30,19,18,4,18,22
5250 DATA12,4,12,22,25,4,25,22,6,4,6,22,99,0,0,0
5260 DATA1,4,30,5,2,7,27,8,29,7,30,8,1,10,18,11,20,10,30,11,3
5270 DATA13,24,14,26,13,30,14,1,15,2,20,15,15,15,21,99,0,0,0
5980 DATA-1,0,0,0
```

★**警官**：おい!!そこのスクーター止まりなさい!!10キロオーバーだよ!!**つぐ美**：すみません。がんばってダイエットしてみます。**警官**：……。（滋賀県大津市・**中西　毅**15才）……【**つぐ美**：まあ！失礼ネ!!**影**：当たってるだけに…。】

JR-200用

BRICK MAN

ブリック / マン

土屋　将史



◆内　容

レンガで作られた五つの部屋（ランダムでどの部屋になるかわからない，同じ部屋が何度もつづくことがある）の中にある宝“[illegible]”を集めて出口“[illegible]”へ向かうゲームです。でも，どの部屋にも1匹のモンスター“[illegible]”がいて，ひたすら追いかけてきます。こいつはとてもバカであなたとモンスターの間にカベがあるとそこで止まってしまいます。こいつをよけながらクリアしよう。

なお，ところどころに廃水“[illegible]”がたまっていて，これに落ちると死んでしまいます。どんなに高いところから落下しても死ぬことはないので安心してください。それから，落下中に左右に動けます。

Timeがなくなると，たとえあと何人残っていようとも終わってしまうので注意が必要です。

◆使いかた，遊びかた

RUNをして1，2秒でタイトル表示，その後画面作製に長く時間がかかります。使用するキーはカーソル・キーのみです。

◆改造のアドバイス

面数は，メモリのゆるす限り作ることができます。そのときは820行ON RND(0)＊4＋1GOTO…の4を(面の数－1）にしてGOTO以下の行番号をその数だけ増やす必要があります。840行からのRESTORE“行番号”を作った面の先頭に合わせます。1行ずつにすれば50面くらいはできるかもしれ

CHECKER FLAG

編：JR－200の投稿レベルの低下には，目をおおうものがありますね。

Dr.D：投稿数も少ないし，この分だと，JR－100よりも，ランダム・コーナ行きは近いんじゃないかな。

編：このゲームは単純な追いかけゲームですが，リストが長いですね。

Dr.D：データの圧縮など，やるべきことが，山ほどあるぞ。

BRICK MANのプログラム・リスト

```
10 RESTORE 1990:GOSUB 1900
20 COLOR ,0,0:CLS:POKE 0,0:POKE $CA00,0:GOTO 480
100 PICK A:G=0:IF A<$1C OR A>$1F THEN 160
110 C=4:PLAY "B",$7000:ON A-$1B GOTO 120,130,140,150
120 IF PEEK(X+1)<>8 THEN G=1:C=1:GOTO 160
130 IF PEEK(X-1)<>8 THEN G=-1:C=2:GOTO 160
140 IF X1=7 THEN G=-$20:C=3:GOTO 160
150 IF PEEK(X+$20)<>8 THEN G=$20:C=3
160 POKE X+$400,X2:POKE X,X1
170 IF PEEK(X+G)=5 THEN POKE Y+$400,Y2:POKE Y,Y1:GOSUB 420
180 IF PEEK(X+G)=6 THEN Z=Z+1:GOSUB 400
190 IF PEEK(X+G)=$A AND Z>=10 THEN R=R+1:S=S+T/10:Z=0:GOTO 750
200 IF PEEK(X+G)=0 AND PEEK(X+G+$20)=0 THEN X=X+G:G=$20:C=3
210 IF PEEK(X+$20)=9 THEN POKE Y,Y1:POKE Y+$400,Y2:GOSUB 420
220 X=X+G:X1=PEEK(X):X2=PEEK(X+$400)
230 POKE X+$400,2:POKE X,C
240 IF (X/$20)>(Y/$20) AND PEEK(Y+$20)<>8 THEN F=$20:GOTO 260
250 IF (X/$20)<(Y/$20) AND Y1=7 THEN F=-$20
260 IF MOD(X,$20)>MOD(Y,$20) AND PEEK(Y+1)<>8 THEN F=1:GOTO 280
270 IF MOD(X,$20)<MOD(Y,$20) AND PEEK(Y-1)<>8 THEN F=-1
280 POKE Y+$400,Y2:POKE Y,Y1
290 IF PEEK(Y+F)=C THEN POKE X+$400,X2:POKE X,X1:GOSUB 420
300 IF PEEK(Y+F)=0 AND PEEK(Y+F+$20)=0 THEN Y=Y+F:F=$20
310 IF PEEK(Y+$20)=9 THEN Y=$C131:F=0
320 IF PEEK(Y+F)=8 THEN F=0
330 Y=Y+F:Y1=PEEK(Y):Y2=PEEK(Y+$400)
340 POKE Y+$400,2:POKE Y,5
350 T=T-10:GOTO 440
360 IF M<=0 THEN 470
370 GOTO 100
400 S=S+10:LOCATE 31-LEN(STR$(S)),7:PRINT S
410 POKE X+G,0:SOUND 1200,2:RETURN
420 M=M-1:LOCATE 31-LEN(STR$(M)),11:PRINT M:SOUND 500,20
430 X=$C341:Y=$C131:G=0:F=0:X1=0:X2=0:Y1=0:Y2=0:RETURN
440 LOCATE 31-LEN(STR$(T)),19:PRINT T
450 IF T<=0 THEN GOSUB 420
460 GOTO 360
470 FOR I=$C3FF TO $C100 STEP -1:BEEP 0:POKE I,0:POKE I+$400,0:BEEP 1:NEXT
480 COLOR 6
490 LOCATE 7,7:PRINT "[illegible]"
500 LOCATE 7,8:PRINT "[illegible]"
510 LOCATE 7,9:PRINT "[illegible]"
520 LOCATE 7,10:PRINT "[illegible]"
530 LOCATE 7,11:PRINT "[illegible]"
540 COLOR 7:BEEP 0
550 LOCATE 4,18:PRINT "[ SPACE ] KEY ヲ オシテクダサイ"
560 PICK A:IF A=$20 THEN 580
570 GOTO 560
580 IF B<S THEN B=S
590 S=0:M=5:R=1
600 CLS
610 FOR I=$C100 TO $C116
620 POKE I+$400,$17:POKE I,8:NEXT
630 FOR I=$C136 TO $C356 STEP $20
640 POKE I+$400,$17:POKE I,8:NEXT
650 FOR I=$C376 TO $C360 STEP -1
660 POKE I+$400,$17:POKE I,8:NEXT
670 FOR I=$C340 TO $C120 STEP -$20
680 POKE I+$400,$17:POKE I,8:NEXT
690 COLOR 1
700 LOCATE 27,1:PRINT "BEST"
710 LOCATE 26,5:PRINT "SCORE"
720 LOCATE 28,9:PRINT "MAN"
730 LOCATE 27,13:PRINT "ROOM"
740 LOCATE 27,17:PRINT "TIME"
750 COLOR 7
760 LOCATE 31-LEN(STR$(B)),3:PRINT B
770 LOCATE 31-LEN(STR$(S)),7:PRINT S
```

★セガのダンクショットで，指をやけどしたのは，僕だけではないはずだ。（大分県津久見市・やけどマン15才）
……【Yu－You：僕の地元のゲーセンでは，トラック・ボールで火を起こす人がいるゾ!!TOMMY：うっそだー！】

ません。各CHR$はつぎのとおりです。“6”—宝,“7”—ハシゴ,“8”—カベ,“9”—水,“A”—出口。なお,宝の数は1画面に10個以上ないとクリアできません。

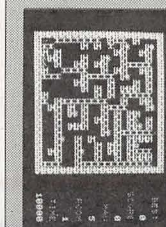


▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート!!

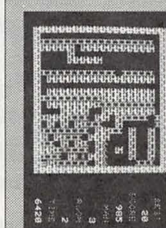


▲《写真2》面はどの面からはじまるかはランダムだ!!

▼《写真3》この面の攻略法はうまく敵をブロックに止めておくことだ!!



▼《写真4》この面は,コツさえつかめば,意外と簡単にクリアできる



```
780 LOCATE 31-LEN(STR$(M)),11:PRINT M
790 LOCATE 31-LEN(STR$(R)),15:PRINT R
800 LOCATE 26,19:PRINT "10000"
810 T=10000
820 RANDOMIZE:ON RND(0)*4+1 GOSUB 840,850,860,870,880
830 X1=0:X2=0:Y1=0:Y2=0:GOTO 890
840 RESTORE 1000:RETURN
850 RESTORE 1180:RETURN
860 RESTORE 1360:RETURN
870 RESTORE 1540:RETURN
880 RESTORE 1720:RETURN
890 FOR P=$C120 TO $C340 STEP $20
900 READ O$:LOCATE 0,15
910 FOR Q=1 TO 21:U$=MID$(O$,Q,1):POKE P+Q,0:POKE P+Q+$400,0:IF U$="0" THEN 970
920 IF U$="6" THEN POKE P+Q+$400,4:POKE P+Q,6:GOTO 970
930 IF U$="7" THEN POKE P+Q+$400,3:POKE P+Q,7:GOTO 970
940 IF U$="8" THEN POKE P+Q+$400,7:POKE P+Q,8:GOTO 970
950 IF U$="9" THEN POKE P+Q+$400,5:POKE P+Q,9:GOTO 970
960 IF U$="A" THEN POKE P+Q+$400,6:POKE P+Q,$A:GOTO 970
970 NEXT:NEXT
980 FOR I=500 TO 1200 STEP 50:SOUND I,3:NEXT
990 X=$C341:Y=$C131:C=4:GOTO 100
999 REM NUMBER 1
1000 DATA 060000000006000000000
1010 DATA 088878888788088780787
1020 DATA 008078000780006780787
1030 DATA 800070088700089878A787
1040 DATA 060070608700888788887
1050 DATA 788888808787000700007
1060 DATA 708008000007888888887
1070 DATA 870600788807000608807
1080 DATA 000887000788888000007
1090 DATA 780080708870080008887
1100 DATA 700000700070000080007
1110 DATA 780887888078888000607
1120 DATA 700087080070608088888
1130 DATA 700007000078808000000
1140 DATA 700007000070000060000
1150 DATA 708880700088888888887
1160 DATA 070800700008000000807
1170 DATA 078998700870000000007
1179 REM NUMBER 2
1180 DATA 000000000000000000000
1190 DATA 780888888808888888887
1200 DATA 787000000000000000007
1210 DATA 787888888808888888887
1220 DATA 787000000700000000007
1230 DATA 787000007070000000007
1240 DATA 787000070007000777778
1250 DATA 787000780008700788880
1260 DATA 787007688088678770007
1270 DATA 788077778087666707700
1280 DATA 788078888088688707000
1290 DATA 788777077777677700707
1300 DATA 788008988088780707000
1310 DATA 788008888980000770070
1320 DATA 787777078887077700700
1330 DATA 788000000000000707007
1340 DATA 708800000788888888888
1350 DATA 07089999870000000666A
1359 REM NUMBER 3
1360 DATA 000600000000000000060
1370 DATA 788888878787878788889
1380 DATA 700000000700008700088
1390 DATA 888888708880678880880
1400 DATA 000060700000878000067
1410 DATA 887880888887078088888
1420 DATA 067000000607078000000
1430 DATA 087070887807078078880
1440 DATA 007070707007078070000
1450 DATA 007070707007078070888
1460 DATA 788088807007078070000
1470 DATA 700000007088078078887
1480 DATA 888887088800078070007
1490 DATA 000007000607078070887
1500 DATA 700007070887078070007
1510 DATA 878807070007070070078
1520 DATA 070088876007070078070
1530 DATA 07800007800767807887A
1539 REM NUMBER 4
1540 DATA 000000000000077000000
1550 DATA 078000780887800888887
1560 DATA 078000780887870000007
1570 DATA 078000780887870000007
1580 DATA 078000780887870888880
1590 DATA 078000780887870000000
1600 DATA 078000080887888700800
1610 DATA 078000780887800700000
1620 DATA 078000780887880889999
1630 DATA 078080780877087888888
1640 DATA 078080780878007080080
1650 DATA 078080780878877767767
1660 DATA 070080780878878778767
1670 DATA 078880780878876776787
1680 DATA 078000780878888778767
1690 DATA 078000780878086786777
1700 DATA 078000780878088767878
1710 DATA 07800070007007678787A
1719 REM NUMBER 5
1720 DATA 000000000060000000000
1730 DATA 788888877880788888880
1740 DATA 700000000080700600000
1750 DATA 888700888080707888888
1760 DATA 000700000080707000060
1770 DATA 788878999980708888887
1780 DATA 706008888880700600007
1790 DATA 788088000000707888888
1800 DATA 706000008780707000060
1810 DATA 788998808780708888887
1820 DATA 708888006780700000007
1830 DATA 700008998780707888888
1840 DATA 888878888780707600000
1850 DATA 000070000780708888887
1860 DATA 788888888780700000007
1870 DATA 700000000880700088888
1880 DATA 888878887000708700600
1890 DATA 00007000708870807887A
1900 FOR I=$D008 TO $D057
1910 READ O$:O$="$"+O$
1920 POKE I,VAL(O$)
1930 NEXT
1940 FOR I=$7000 TO $7005
1950 READ O$:O$="$"+O$
1960 POKE I,VAL(O$)
1970 NEXT
1980 RETURN
1990 DATA 1C,1C,0A,3E,28,0E,0A,3A
2000 DATA 38,38,50,7C,14,70,50,5C
2010 DATA 1C,5D,2A,1C,08,08,14,63
2020 DATA 1C,1C,08,08,08,08,08,08
2030 DATA 5A,24,E7,18,7E,99,7E,C3
2040 DATA 00,00,00,00,42,3C,FF,3C
2050 DATA 42,42,42,7E,7E,42,42,42
2060 DATA FF,10,10,10,FF,01,01,FF
2070 DATA 00,00,04,10,28,C5,02,30
2080 DATA 00,14,36,26,26,36,36,36
2090 DATA 02,11,02,2A,10,11
```

★この前，公衆電話でテレホン・カードを入れるところにいっしょうけんめい千円札を入れようとしている人がいた。(宮崎県加美郡・ダラコくん13才)……【影：なんだ，お札を入れるんじゃないのか？編：お札を持ってないのに。】

M5(BASIC-I)用

ミラクル MIRACLE ペインター PAINTER



大谷　彰

★ストーリー

この世界にはなにもありません。そこで，あなたは奇跡の筆とインクを使っていろいろなものを作りだすことにしました。

★内容＆操作方法

ゲームがはじまるとしばらくの間，ある図形が表示されます。それはすぐに消えてしまうので，あなたは記憶をたよりに，ドンキーコングの火の玉のような奇跡の筆をカーソル・キーで動かし，なぞっていってください。一度描いた物の上を通るとそれは消えてしまいますが，もう一度通ればまたできます。はじめの図形のとおりにできてから時空の扉（黒い玉）に入り，その図形が具現化（何になったかは自分で想像してください）すると面クリアです。ただし，図形が完成しないうちに扉に入ったり，関係ないところを通ったときにできるDEATH SPOTで動いたり，インクがきれたりするとMissになってしまいます。

あと，無関係なキーを押してもインクが減ります。インクは筆が四角い箱

《第1表》変　数　表

変数	内容	変数	内容
I，G	FOR～NEXT用	VX，VY	筆の移動
A＄	キャラクタ設定	TV，TU	扉の移動
R，L	ラウンド数	O	キー入力
P	筆の数	V1	筆の下確認
B	図形ブロックの数	V2	扉の前確認
C，D	面ごとの色	X1，Y1，	キャラクタ移動用
X，Y	筆の座標	T1，U1	キャラクタ移動用
T，U	扉の座標	N	インク量
J，K	インクの座標	S	スコア
M，M＄	面パターン		

CHECKER FLAG

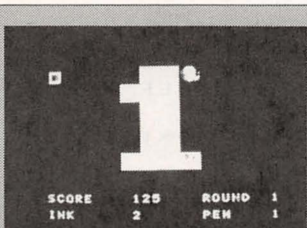
編：このゲームは，インクの量がきびしくて，見た目よりはずいぶんむずかしいですよ。

Dr.D：影君には向かないゲームというわけだな。

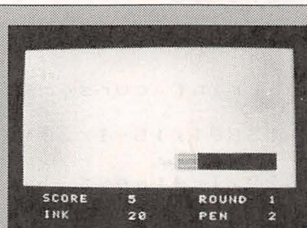
編：うまく敵の追いかけをかわさなくちゃいけないから，頭だけでもダメというわけです。

Dr.D：こういうゲームは，難度をもう少しさげると，小さな子供向けにいいんじゃないかな。

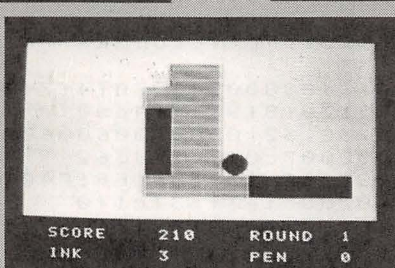
編：なるほど。



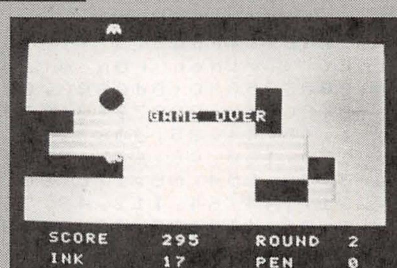
◀《写真1》ゲーム・スタート!!この形をよくおぼえておこう



◀《写真2》さっきの形を決められたインク数内で作りだそう!!



◀《写真3》やった!!これで完成だ！あとは時空の扉へ入ればクリアだ



◀《写真4》完成する前に入ったインクがなくなるとゲーム・オーバー

★呪いのばあさん：ある日，おじいさんとおばあさんが山に登っていた。登るのが遅いおばあさんに，おじいさんが言った「のろいのう，ばあさん」（静岡市・市川昇15才）……【TOMMY：まだまだ修行がたりないっしネ。】

のような物を取ると，まだぬり終えていない図形の部分の数だけ増えます。リプレイは[S]キーです。

★入力方法

BASIC－I，Gどちらでも，普通に打ち込んでもらえれば結構です。

★改造

メモリがいっぱいなので，改造するには面データをV－RAMにでも入れておくとよいでしょう。音は無茶苦茶なので，人の多いところでやると目立ってしまいます。気にいらない人は消してください。

★FINAL

このプログラム，じつは私がはじめて作ったゲームなのです。当然，かなりムダがあると思いますが，それなりにまとまったのでとりあえず送ってみました。ちなみに，全面（といっても7面しかない）をクリアしたときにできる図形は銀河系のつもりです。ここではリプレイはできないので，[SHIFT]＋[BREAK]キーで止めてください。

★

★　★

MIRACLE PAINTERのプログラム・リスト

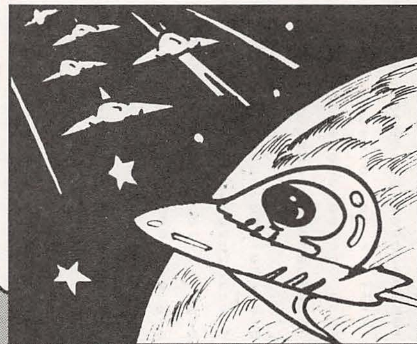
```
1 print "▩▩▩":mag 2:let P=2:let L=1
2 for I=0 to 11:stchr rpt$(16,"0")to I:next:for I=0 to 5:rea
d A$:stchr A$ to I*2:next
3 scod 0,0:scod 1,4:scod 2,&FC:scod 3,&8C:scol 0,15:scol 1,8
:scol 2,1:scol 3,7:restore 35
4 read R,B,C,D,X,Y,T,U,J,K,M$:if R-L then goto 4
5 vpoke &3B90,240:vpoke &3B91,C:vpoke &3B92,D:view 2,2,29,17
:cls &90:view:for I=0 to 5
6 let M=val("&"+mid$(M$,I*3+1,3)):for G=0 to 11:if(M and 2^(
11-G))<>0 then print cursor(G*2+4,I*2+4)"▩▩↓←←▩▩";
7 loc 0 to X,Y:loc 1 to X,Y+6:loc 2 to T,U:loc 3 to J,K
8 next G,I:for I=800 to 0 step-1:out &20,I/4:next:for I=0 to
 255:out &20,I:next:vpoke &3B90,D:let N=B+10
9 print cursor(4,19)"SCORE";cursor(20,19)"ROUND→";R:cursor(4
,21)"INK";cursor(20,21)"PEN→→→";P
10 print cursor(12,19);S;cursor(12,21);N;
11 let O=peek(&702B):let VX=(O=54)-(O=55):let VY=(O=51)-(O=4
6)
12 let TV=(X<T)-(X>T):let TU=(Y<U)-(Y>U)
13 let V1=vpeek(&3800+X/8+Y*4):let V2=vpeek(&3800+T/8+TV*2+(
U/8+TU*2)*32)
14 if O=0 then goto 19
15 let N=N-1:if(V1=0)+(V1=32)+(N<0)then goto 26
16 if V1=&80 then print cursor(X/8,Y/8)"──↓←←──";:let B=B-1:
let S=S+5
17 if V1=&88 then print cursor(X/8,Y/8)"▩▩↓←←▩▩";:let B=B+1
18 if V1=&90 then print cursor(X/8,Y/8)"  ↓←←  ";
19 if(V2=&80)+(V2=&88)then let TV=0:let TU=0
20 let X1=X:let Y1=Y:let T1=T:let U1=U:for I=1 to 16
21 let X=X1+VX*I:let Y=Y1+VY*I:let T=T1+TV*I:let U=U1+TU*I
22 loc 0 to X,Y:loc 1 to X,Y+6:loc 2 to T,U:scod 1,-(I>8)*4+
4:poke &703A,I:next
23 if(X=J)*(Y=K)then print "▩":scol 3,0:let J=0:let K=0:let
S=S+50:let N=N+B
24 if(X<>T)+(Y<>U)then goto 10
25 if B=0 then goto 28
26 for I=0 to 15:out &20,255-I:loc 0 to X,Y-I*3:loc 1 to X,Y
+I*3:next:out &20,255
27 let P=P-1:if P<0 then print cursor(12,8)"GAME OVER":goto
33 else goto 3
28 for I=1 to 300:vpoke &3B91,15-I/20:print "▩";:next:vpoke
&3B92,0:vpoke &3B91,C
29 for I=0 to 1023:out &20,I/4:next
30 let L=L+1:if L<8 then goto 3
31 scol 0,0:scol 1,0:scol 3,0:stchr "0004000040001000" to &8
8,1:print "▩▩THE END▩"
32 vpoke &3B91,rnd(13)*16+32:out &20,&FD:goto 32
33 if inp(&33)then run else goto 33
34 data 000305050f0d0800,00e07070f8d88800,42070f4f7f7f3920,2
070f8f8f0f060c0,02070f0f07070301,2170f8f9ffff4ea0
35 data 1,15,44,85,208,112,160,48,32,32,0600e00600600600f0,2
,29,115,170,160,48,64,48,64,64,0000007c0ffe1fd362
36 data 3,32,254,68,176,80,32,32,80,32,1983B81F81F40fc078,4,
37,254,221,144,64,112,48,96,32,1f02083fe3fa3fc1f0
37 data 5,35,116,85,48,96,80,48,96,64,3c06f0ffa1fc7f2000,6,2
6,149,51,64,64,96,64,96,112,1801c010c7fa5281ac
38 data 7,30,224,17,192,32,80,48,64,96,1fc2024f94e52041f8
```

★ぼくの近所のお茶屋さんでは，いつも「CHA－CHA－CHA」が流れている。(静岡県伊東市・**「福岡のバカ…とくれき」14才**)……**【編**：さすがは静岡県ですね。**影**：ところでこの歌は応援団の歌なの？**】**

M5(BASIC-G)用

STAR（スター） CEPTOR（セプター）

WTAJIN



最初にひと言

今，ゲーム・センターで大人気の©(株)ナムコの『サンダーセプターII』にはまってしまった私は思わず『わがM5で…』と思い，このゲームを作ってしまったのだぁ！

内　容

白くてカッコイイ戦闘機（スターセプター）は，カーソル・キーで左右に動き，シフト・キーでブラスターが発射される。

おっ，さっそく敵が現れたな。敵機はブラスターで破壊することができる。が，体当たりをくらったり敵のビームに当たったりするとエネルギーがグーンと減るので注意が必要だ。

あとは，飛距離のゲージが右端に到達すれば，1面クリア。その前にエネルギーがなくなれば，ゲーム・オーバー。なお，ゲーム終了後，得点と階級(ランク)が表示される。

全5面をクリアすれば，あなたはマスター！

おっと言い忘れたが，敵を破壊することにより，エネルギーの減少をくいとめることができる。　—以上—

これでわかったかな？

実行法

まず，**リスト1**を入力し，カセット・テープにセーブします。つぎに**リスト2**を入力して，**リスト1**のすぐ後にセーブします。

リスト1をロードし，実行するとタイトル画面がでます。そして，リターン・キーを押すと，自動的に**リスト2**をロードし，実行します。あとはリターン・キーでゲーム・スタートです。

おしまいに

いやぁー『3DサンダーセプターII』はおもしろい。このゲームをきわめるのに，ん一千円も注ぎ込んでしまった。エンディングの音楽はもう感動したぜっ！

P．S．郡山市内の『3Dサンダーセプターll』で“JUN”という名前を見たら，それは私です。それではまた！

参考にしたもの

©(株)ナムコ『サンダーセプターII』
©(株)ナムコ月刊NG1月号
BASICマガジン（いろいろ）

M 5

CHECKER FLAG

編：このタイトル画面は，ほんとうに感動しますよ。

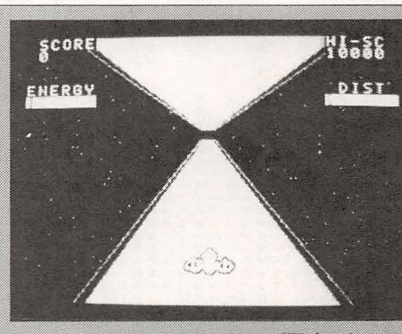
影：タイトル画面だけじゃないぞ。ゲーム内容も爆発もんだ。

Dr.D：最近のM5用の投稿は，BASIC－IもGも，気合いがはいっとるようだな。

編：このゲームも，面ごとにちがう敵キャラが，ちがう攻撃パターンで攻めてきて，ほんと，よくできてます。



◀《写真1》感動のタイトル画面。M5ユーザー必見ですゾ!!



▲《写真2》サンダーセプターそっくりな3Dフィールドだ!!

▼《写真3》コースの最後まで進むことができれば面クリアだ!!





▶《写真4》エネルギーがなくなるとゲーム・オーバーです！

★きのう病院で，肺のレントゲンを撮ったら，肺に影があると言われた。もしかして，影さんが僕の肺に住みついたのでは…。（埼玉県児玉郡・**小林義和15才**）……【**編**：影さん！そんな悪いことしてるんですか？**影**：ハイ。】

《リスト1》STAR　CEPTORのIG定義データ・リスト

```
10! ***** STAR CEPTOR(LIST-1) *****
20 print "[illegible]":mag 2:console 0,1
30 erase:bcol:stchr:play "t18011h8s1"
40 restore:for I=132 to 199
50 read A$:stchr A$ to I:next
60 scol 0,8:scol 1,3:scol 2,11
70 for I=3 to 4
80 scod I,144:scol I,14
90 scod I+2,144:scol I+2,1:next
100 scod 9,140:scol 9,10
110 scod 11,132:scod 12,136
120 scol 11,15:scol 12,15
130 scod 13,196:scod 14,196
140 scol 13,2:scol 14,2
150 joint 12 to 11,2
160 stchr "1000000000000000" to 35,7
170 stchr "0000001818000000" to 36,7
180 color 35,&70:color 36,&40
190 for I=200 to 223:read A$
200 stchr A$ to I:next
210 for I=20 to 24:scod I,200+(I-20)*4
220 scol I,15:loc I to rnd(240),rnd(176):next
230 for I=25 to 31:scod I,220:scol I,7:next
240! *** DEMO(TITLE) ***
250 for I=0 to 50:locate rnd(31),rnd(22)
260 print chr$(rnd(1)+35);:next
270 P=post(0,4):if P>-1 then gosub 400
280 if play then goto 300
290 N=rnd(16)+50:play "n"+num$(N)
300 I=I+1:if I<1500 then goto 270
310 move 20 in 0 to 112,64,1:move 21 in 1 to 128,64,1
320 move 22 in 2 to 104,72,1:move 23 in 3 to 120,72,1
330 move 24 in 4 to 136,72,1
340 for I=300 to 0 step-5:sg 0,I,15:sleep 1,1:next:sg 0,,0:f
or I=15 to 0 step-1:sg 3,4,I:sleep 8,1:next
350 A=5:for I=0 to 100:A=5-A:bcol A:sleep 1,1:next
360 P=post(0,6):if P>-1 then gosub 420
370 if inkey(0)=8 then goto 470
380 goto 360
390!
400 move P+20 in P to rnd(240),rnd(176),2:return
410!
420 loc P+25 to 120,88
430 A=rnd(8)-4:B=rnd(6)-3
440 if A*B=0 then goto 430
450 move P+25 in P step A,B,3:return
460! *** CHAIN ***
470 print "■";:chain
480! *** SPRITE DATA ***
490 data 000000000004040f,34c4c4c2f21a0f02,070c0813171f0807,
ec5f4f5f7bcf0f03
500 data c0602090d0f020c1,6ef4e4f4bce6e180,00000000004040e0,
584646869eb0e080
510 data 0000000001c1c1c,0000000000000000,0000000000707070,
0000000000000000
520 data 0000000000000101,0000000000000000,0000000000008080,
0000000000000000
530 data 0000000000040506,0504000000000000,00000000004040c0,
4040000000000000
540 data 000001010131 61c,1613101000000000,000001010 90d070,
d090101000000000
550 data c0c0c0c0c7cedcf8,dccec7c0c0c0c000,0606060 6c6e6763e,
76e6c60606060600
560 data 0000000000010307,0301000000000000,00000000000080c0,
8000000000000000
570 data 00000103070d193f,190d070301000000,0000080c06030f8,
3060c08000000000
580 data 806078393b070e1c,0e073b3978608000,020c3c38b8c0e070,
e0c0b8383c0c0200
590 data 000000100c0d0306,030d0c1000000000,00000010606080c0,
8060601000000000
600 data 0000000000040302,0304000000000000,000000000040c080,
c040000000000000
610 data 0000000000030601,0603000000000000,00000000080c000,
c080000000000000
620 data 00000030f0f1c01,1c0f0f0300000000,00000080e0e07000,
70e0e08000000000
630 data 071f3f7f7ffcf803,f8fc7f7f3f1f0700,c0f0f8fcfc7e3e80,
3e7efcfcf8f0c000
640 data 00000180c060f1f,7fff070303010100,0000003060c0e0f0,
fcfec08080000000
650 data e0404040404040e0,0000000000000000,0000000000000000,
0000000000000000
660! *** SPRITE (TITLE) ***
670 data 0000000000000000,fe8280fe0686fe00,0000000000000000,
fe10101818181800
680 data 0000000000000000,7c4444fec2c2c200,0000000000000000,
fc8484fec2c2c200
690 data 0000000000000000,fe8280c0c0c2fe00,0000000000000000,
fe8080fcc0c0fe00
700 data 0000000000000000,fe8282fec0c0c000,0000000000000000,
fe10101818181800
710 data 0000000000000000,fe868282 82fe00,0000000000000000,
fc8484fec2c2c200
720 data 0000000000000001,0000000000000000,0000000000000000,
0000000000000000
```

《リスト2》STAR　CEPTORのメイン・プログラム・リスト

```
10! ***** STAR CEPTOR(LIST-2) *****
20 on error gosub 1760
30 print "[illegible]":mag 2:console 0,1:bcol
40 dim X(2),Y(2),A(2),B(2),C(2),D(2),E(2),S(2),Z(1),N$(6)
50 HS=10000:randomize-time
60 gosub 1670
70 SC=0:RO=1
80 gosub 1240
90 gosub 1430
100 gosub 1150
110! *** MAIN ***
120 K=inkey(0):M=inkey(1)
130 XX=XX+(K=54 and XX>-6)-(K=55 and XX<6)
140 if K<54 then XX=XX-sgn(XX)
150 A=X+XX:if A<60 or A>164 then XX=-XX:play "13206cc+cc+":E
N=EN-2
160 X=X+XX:move 11 on X,152
170 A=(FL=1 and M>0):if A then gosub 340
180 on FL goto 200,190
190 gosub 300:goto 210
200 sleep 1,1
210 C=coinc(9,0,2):if C>-1 then gosub 920
220 C1=coinc(11,0,4):C2=coinc(12,0,4)
230 if C1>-1 or C2>-1 then EN=EN-3:play "16403cc+dd+cc+dd+"
240 G=1-G:on G+1 goto 250,260
250 EN=EN-1:DS=DS-1
260 loc 13 to 72-EN/10,40:loc 14 to 264-DS/10,40
270 if EN<173 or DS<173 then goto 970
280 gosub 380:gosub 880:goto 120
290! * FIRE *
300 Z=Z-1:MX=MX+AA:MY=MY-8
310 if MY<64 then FL=1:erase 9:return
320 loc 9 to MX,MY:return
330!
340 MX=X+8:MY=152:FL=2:EN=EN-1
350 AA=sgn(120-MX)*(abs(120-MX)/10)
360 play "16407cdefgabo8c16"
370! * ENEMY *
380 P=post(0,2):if P=-1 then return
390 on RO gosub 430,510,590,690,760
400 move P to X(P),Y(P),S(P)
```


★私はとうとう影さんから，ベーマガ片道切符を買ってしまった。だからもうのるしかない！（大阪市・山田泰弘13才）…【編：そんな切符はすぐに払いもどしたほうがいいよ！影：もうおそい!!切符代100万円を早く払いなさい。】

```
410 return
420! P-1
430 A(P)=A(P)+1:A=rnd(1)
440 if A(P)=4 then gosub 490
450 on A(P)goto 460,470,480
460 X(P)=112+rnd(16):Y(P)=80:S(P)=5+A:return
470 scod P,152:X(P)=88+rnd(64):Y(P)=132:S(P)=3+A:return
480 scod P,156:X(P)=48+rnd(160):Y(P)=191:S(P)=2:return
490 scod P,148:loc P to 120,64:A(P)=1:return
500! P-2
510 B(P)=B(P)+1:if B(P)=5 then gosub 570
520 on B(P)goto 530,540,550,560
530 X(P)=112+rnd(16):Y(P)=80:S(P)=5:return
540 scod P,164:X(P)=88+rnd(64):Y(P)=120:S(P)=4:return
550 X(P)=112+rnd(16):Y(P)=80:S(P)=3:gosub 840:return
560 scod P,160:X(P)=120:Y(P)=64:S(P)=5:return
570 scod P,160:loc P to 120,64:B(P)=1:return
580! P-3
590 C(P)=C(P)+1:A=rnd(1)
600 if C(P)=4 then gosub 660
610 on C(P)goto 620,640,650
620 if X<120 then X(P)=rnd(48)+120 else X(P)=rnd(48)+72
630 Y(P)=132:S(P)=1+A:return
640 scod P,172:X(P)=88+rnd(64):Y(P)=80:S(P)=3+A:return
650 scod P,176:X(P)=112+rnd(16):Y(P)=64:S(P)=5+A:return
660 if X<120 then B=rnd(88)+120 else B=rnd(72)+48
670 scod P,168:loc P to B,191:C(P)=1:return
680! P-4
690 D(P)=D(P)+1:if D(P)=4 then gosub 740
700 on D(P)goto 710,720,730
710 X(P)=rnd(16)+112:Y(P)=32:S(P)=3:return
720 scod P,184:X(P)=X+8:Y(P)=0:S(P)=2:return
730 scod P,188:X(P)=48+rnd(160):Y(P)=191:S(P)=1:return
740 scod P,180:loc P to 120,64:D(P)=1:return
750! P-5
760 A(P)=A(P)+1:A=rnd(1)
770 if A(P)=4 then gosub 820
780 on A(P)goto 790,800,810
790 X(P)=112+rnd(16):Y(P)=80:S(P)=4+A:return
800 scod P,152:X(P)=88+rnd(64):Y(P)=132:S(P)=3+A:gosub 840:r
eturn
810 scod P,156:X(P)=48+rnd(160):Y(P)=191:S(P)=1+A:return
820 scod P,148:loc P to 120,64:A(P)=1:return
830! * E-BOMB *
840 Q=Post(3,4):if Q=-1 then return
850 loc Q to#P:A=sgn(X+8-sPrite(P,1))*(rnd(1)+1)
860 move Q steP A,3,3:return
870!
880 on status(5)+1 goto 890,900
890 for I=5 to 6:loc I to 120,64:move I steP Z(I-5),5:next
900 return
910! * POINT *
920 move off:erase C,9:FL=1:SC=SC+RO*10
930 Play "l64o8dbdbdbdb"
940 fcol 15:locate 2,1:Print#1 num$(SC);
950 EN=EN+4:A(C)=3:move on:return
960! * JUDGE *
970 move off:sleeP 50,1:erase:sg 3,,0
980 if DS>EN then goto 1050
990 Play "t150h8s1116o5a8aaa4.a8aaa4.b1","t150h8s1116o4f8fff
4.f+8f+f+f+4.g1"
1000 fcol 15:locate 8,8:Print#1 "CONGRATURATIONS!";
1010 locate 11,12:Print#1 "NEXT SCENE";
1020 SC=SC+(EN-DS)*20:RO=RO+1:sleeP 2
1030 fcol 15:locate 2,1:Print#1 num$(SC);:sleeP 5
1040 if RO=6 then Play "t225h4s318o3ceg04ceg05ceg06c2":goto
1090 else goto 90
1050 fcol 15:locate 13,15:Print#1 "EMPTY!";
1060 locate 11,18:Print#1 "GAME  OVER";:sleeP 1
1070 for I=0 to 48:sg 2,I and 15,0:sg 3,7,15
1080 sleeP 2,1:next:sg 3,,0:sleeP 2
1090 if SC>HS then HS=SC
1100 Print "█":locate 10,8:Print "SCORE ";SC
1110 locate 10,10:Print "HI-SC ";HS
1120 locate 8,14:Print "RANK: ";N$(RO)
1130 sleeP 6:goto 70
1140! * INIT *
1150 move on:X=112:move 11 on X,152
1160 XX=0:G=1:FL=1:EN=640-RO*10:DS=640
1170 for I=0 to 2:A(I)=3:B(I)=4:C(I)=3:D(I)=3:next
1180 loc 13 to 72-EN/10,40:loc 14 to 200,40
1190 for I=1000 to 100 steP-50:for J=45 to 20 steP-1
1200 sg 0,cos(I,J),J/3:next J,I
1210 sg 0,,0:Play "t255h8s0"
1220 sleeP 1:sg 3,4,10:return
1230! * TITLE *
1240 Print "█":bcol:ginit:fcol 5
1250 for I=0 to 100
1260 Plot rnd(255),rnd(191)
1270 next:move on
1280 loc 20 to 40,0:loc 21 to 200,0
1290 loc 22 to 0,176:loc 23 to 120,176
1300 loc 24 to 240,176
1310 move 20 in 0 to 112,64,7:move 21 in 1 to 128,64,7
1320 move 22 in 2 to 104,72,5:move 23 in 3 to 120,72,5
1330 move 24 in 4 to 136,72,5
1340 if status(2)then goto 1340
1350 Play "t200l16h8s1o3co4eo5go6co7eo8g2"
1360 P=Post(0,6):if P>-1 then gosub 1390
1370 if inkey(0)<>8 then goto 1360
1380 return
1390 A=rnd(8)-4:B=rnd(6)-3
1400 if A*B=0 then goto 1390
1410 loc P+25 to 120,80:move P+25 in P steP A,B,3:return
1420! * SCREEN *
1430 Print "█":erase:bcol:ginit:fcol 5
1440 draw 123,72,40,191
1450 draw 132,72,215,191
1460 draw 125,72,48,191
1470 draw 130,72,207,191
1480 draw 123,64,40,0
1490 draw 132,64,215,0
1500 draw 125,64,48,0
1510 draw 130,64,207,0
1520 draw 123,72,132,72
1530 draw 123,64,132,64
1540 Paint 128,0:Paint 128,191
1550 for I=0 to 250:Plot rnd(255),rnd(191):next
1560 fcol 15
1570 locate 2,0:Print#1 "SCORE";
1580 locate 25,0:Print#1 "HI-SC";
1590 locate 2,1:Print#1 num$(SC);
1600 locate 25,1:Print#1 num$(HS);
1610 locate 1,4:Print#1 "ENERGY";
1620 locate 1,5:Print#1 "█████";
1630 locate 25,5:Print#1 "█████";
1640 locate 26,4:Print#1 "DIST";
1650 return
1660!
1670 joint 12 to 11,2
1680 E(0)=-1:E(1)=0:E(2)=1:Z(0)=-3:Z(1)=3
1690 N$(1)="  CADET":N$(2)=N$(1):N$(3)="LIEUTENANT"
1700 N$(4)=" CAPTAIN":N$(5)=" MARSHAL":N$(6)="   MASTER"
1710 return
1720!
1730! *** BY WATAJUN SOFT ***
1740!
1750 end
1760 if err=20 then resume
1770 Print "█";:stchr:end
```


★影さん，今度，銀行強盗するときは，ぼくを呼んでください。影さんは，いつでもできるかっこうしてますね。(山形市・**仁藤浩明13才**)…**【影：**私は銀行強盗なんてやらないゾ!!**編：**やってたらとっくに家賃を払ってますよね。**】**

MSX/MSX2用

SAVIOUR
セイバー



米澤　満博

STORY

美しき緑の惑星ライアース。それはまた遠い未来の地球でもあった。人々は高い知能を持ち，高度文明を築き，豊かな生活を送っていた。

だが，この平和の星ライアースを我がものにせんとたくらむ者がいた…。

ライアース暦9987年，グラジス星軍のライアース侵略攻撃は開始された。しかし，争いを忘れ，兵器を生産する技術をはるか昔に失ったライアース人は，抵抗する力もないまま，ただむざむざと殺されていくばかりであった…。

グラジス軍の攻撃を受けた者の中にアムスという名の1人の少女がいた。彼女の強い怒りと悲しみの感情は彼女の中に眠っていたＥＳＰ能力を開放させ，ＥＳＰ波を放出させた…。

彼女の救いを求めるＥＳＰ波を，1人の地球人の青年が感じ受けた。彼の名はジル＝フラット。彼はアムスの遠い祖先であった。アムスのＥＳＰ波は何千年もの時空を超えたのである。おそらく，2人の血のつながりがこうさせたのであろう。

ジルは遠い未来の地球，ライアースの危機を知り，愛機ジリウスに乗り込んだ。そして，アムスのＥＳＰ能力によって時空間をワープした。

母なる星ライアースを守るために超時空戦闘機ジリウスは発進した。ライアース暦9999年のことである…。

内　容

俗に言うパワーアップ型シューティング・ゲームです。

RUNしてタイトルがでたら，スペース・キー（または，トリガボタン。ジョイスティックも使えます）でスタート。自機ジリウスをカーソル・キーで左右で動かし，スペース・キーでレーザーを発射して敵機を撃ち落としてください。

ときどきＰマークのパワー・カプセ

《第1表》変数表

変数	内容
ＨＩ	ハイスコア
ＳＣ	スコア
ＳＴ	ステージ数
ＬＥ	残機
ＥＤ	つぎのエクステンドの得点
Ｘ	自機のＸ座標
ＳＰ	自機の移動速度（ドット数）（８≦ＳＰ≦20）
ＬＦ	レーザーが画面上にあるか，ないか（ある＝１，ない＝０）
ＬＸ，ＬＹ	レーザーのＸ座標，Ｙ座標
ＬＰ	レーザーのスプライト・パターン，および威力（３≦ＬＰ≦６）
ＬＣ	レーザーの色
ＢＰ	シールドが耐えられる弾数（０≦ＢＰ≦３）
ＢＣ	シールドの色
ＰＦ	パワー・カプセルが画面上にあるか，ないか（ある＝１，ない＝０）
ＰＫ	画面にでているパワー・カプセルの種類
ＰＸ，ＰＹ	パワー・カプセルの座標
ＰＣ	パワー・カプセルの色
Ｓ	スティック入力用
ＩＮ	入力装置（０＝カーソル・キー，１＝ジョイスティック）
ＦＳ	自機のスプライト・パターン
Ｇ１，Ｇ２	ＶＰＥＥＫ用
ＪＷ	レーザーの判定幅（ドット数）（10≦ＪＷ≦16）
ＡＣ	スコア加算用
ＥＸ(1)，ＥＹ(1)	敵座標
Ｖ１(1)，Ｖ２(1)，ＶＹ(1)	敵のベクトル
ＴＦ(1)，ＴＰ(1)	敵の動きの雑用
ＥＥ(1)	敵が画面上にでているか，いないか
ＥＳ(1)	敵のスプライト・パターン
ＡＰ（４，３）	敵の攻撃データが入っている
ＥＦ	敵変更用フラグ
ＭＤ	母船のダメージ
ＭＸ	母船のＸ座標
ＭＶ	母船のベクトル
ＥＣ	敵カウント用
ＭＭ＄(3)，ＳＭ＄(15)，ＤＲ＄(1)	ＢＧＭ演奏データ

SAVIOURのプログラム・リスト

```
10 CLEAR500,&HEFFF:DEFINTA-Y:I=RND(-TIME):DIMEX(1),EY(1),V1(1),V2(1),VY(1),TF(1)
,TP(1),EE(1),ES(1),AP(4,3),MM$(3),SM$(15),DR$(1)
20 SCREEN1,2,0:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF:GOSUB1450:DEFUSR=&HF000:DEFUSR1=&H90:H
I=2000
30 GOSUB1400
40 REM ●●● ショキセッティ 3
50 ST=1
60 SC=0:LE=2:EC=0:ED=1000
70 CLS:RESTORE1930:FORI=0TO3:READA$:LOCATE23,I*5+1:PRINTA$:NEXT:LOCATE25,3:PRINT
USING"#####0":HI:LOCATE23,21:PRINT"(C) 1987":LOCATE23,23:PRINT"YONEZAWA";
80 SP=8:LP=3:LC=11:BP=0:JW=10
90 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
100 LOCATE25,8:PRINTUSING"#####0";SC:GOSUB380:LOCATE31-ST,18:PRINTSTRING$(ST,200
)
110 FORI=0TO23:VPOKE6144+RND(1)*22,208:A=USR(0):NEXT:PUTSPRITE0,(80,176),15,1:LO
CATE8,8:PRINT"STAGE";ST:SOUND7,220:PLAY"T152S9M2000L16"
120 FORI=0TO2:FORJ=0TO1000:NEXT:LOCATE8,10:PRINT"READY !":FORJ=0TO1000:NEXT:LOCA
TE8,10:PRINTSPC(7):NEXT:LOCATE8,8:PRINTSPC(7)
130 X=80:LF=0:PF=0:ZM=0:GOSUB1150
140 REM ●●● メイン
```

★編集部で…**編**：野球はやっぱり中日だよ‼**つぐ美**：いや，なんてったって巨人が一番よ！**影**：私は，ナムコスターズがいい。（北海道札幌市・**広島ファンのドラキーマ高田14才**）……【**影**：やっぱりピピの速球は最高だよな。】

ルが出現します。これを回収すると，各種パワーアップをします。

ステージは5ステージあり，1ステージは4種の敵から成っています。各ステージの最後には敵中型戦艦が出現し，これを倒すとつぎのステージへ進めます。そして，5ステージの最後には敵大型司令母艦「ＤＩＡＳＳ」が待ちうけており，これを倒せば感動(!?)のエンディングが待っています。

それから，敵の体当たりをくらったり，被弾すると自機を1機失います。全部失うとゲーム・オーバーです。スペース・キーでリプレイできます。

ゲーム・オーバーの表示がでている間にカーソル・キー（どれでもよい）を押しながらスペース・キーを押すとやられたステージの最初からコンティニューできます。

それから，最初は1万点，以後3万点ごとに自機が1機増えます。

Power up !

敵を撃ち落としたあと，ときどきパワー・カプセルが出現します。これを回収するとその色によってつぎのようなパワーアップをします。

青：スピード・アップ
取るごとに自機のスピードがあがります。全4段階。

黄：レーザー
取るごとにレーザーの威力があがります。全4段階。

赤：シールド
敵の弾を3発まで耐えられるようになります。

プログラムについて

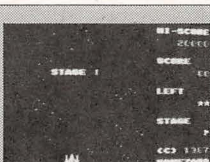
ＢＡＳＩＣ＋マシン語（スクロールのみ）です。16Kのマシンでも走ります。

プログラムについてですが，見た目はマルチ・ステートメントを多用し，かなり汚ないものとなってしまいました。それから，具体的にはかなりムダもあり，サブ・ルーチンの細分化し過ぎで，スパゲッティー化させてしまいました。

そもそも私は，プログラムを組むとき，いきなり画面に向かって，試行錯誤をくり返すほうなので，こういう結果になってしまったのでしょう。これは今後，改めなければなりません。

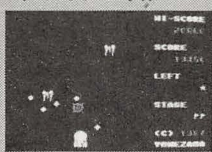
こう書くと，いかにこのプログラムは悪い物かと思われるかもしれませんが，結構良い面も見られ，技術的な面においては，自分で言うのもなんですが，ＭＳＸの機能を最大限に活かしていると思います。

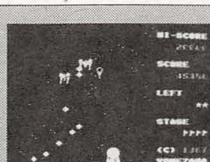
ゲームは，結構良い物になっていると思います。キャラクター良し，ＢＧＭ良し，ゲーム・バランス良し，と。しかし，その反面，大きな難点があり



▲《写真1》ゲーム・スタート!!敵を全滅させるのだ!!

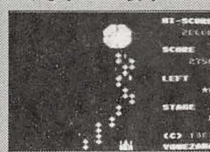
▼《写真2》おっ！パワー・カプセルだ!!取っておこう!!





▲《写真3》これが最強のレーザー。ボスキャラに有効

▼《写真4》各面のボスキャラ!!それにしてもすごい攻撃だ





▲《写真5》最終面のボスキャラだ!!こいつを倒せるか？

MSX

```
150 S=STICK(IN):X=X+((S=7ANDX>0)-(S=3ANDX<160))*SP:FS=(S=7)-(S=3)+1:PUTSPRITE0,(
X,176),15,FS
160 IFBP>0THENPUTSPRITE3,(X,168),BC,19
170 G1=VPEEK(6848+X/8):G2=VPEEK(6849+X/8):IFG1=184ORG2=184THENIFBP=0THEN530ELSEG
OSUB490
180 IFSTRIG(IN)ANDLF=0THENLX=X:LY=176:LF=1
190 IFLFTHENLY=LY-24:PUTSPRITE1,(LX,LY),LC,LP:IFLY<0THENLF=0:PUTSPRITE1,(0,209)
200 IFEC=4THENGOSUB710:GOTO310
210 PLAYMM$(ZM):ZM=(ZM+.25)*-(ZM<3.75)
220 FORI=0TO1:IFEE(I)=1THEN300
230 ONEPGOSUB1280,1290,1310,1330,1360
240 EX(I)=EX(I)+V1(I):EY(I)=EY(I)+VY(I):PUTSPRITE4+I,(EX(I),EY(I)),15,ES(I)
250 IFEX(I)<0OREX(I)>160THENPUTSPRITE4+I,(0,209):GOSUB1110:GOTO300
260 IFEP<4THENIFRND(1)<ST*.1THENLOCATEEX(I)/8,EY(I)/8+2:PRINT"?";
270 IFEP>3ANDVY(I)=0THENIFRND(1)<.5THENLOCATEEX(I)/8,EY(I)/8+2:PRINT"?";
280 IFLFTHENIFABS(LX-EX(I))<JWANDABS(LY-EY(I))<25THENGOSUB1050:SOUND10,0:GOTO300
290 IFEY(I)>167THENIFABS(X-EX(I))<16THEN530ELSEPUTSPRITE4+I,(0,209):GOSUB1110
300 NEXT
310 IFPFTHENPY=PY+4:PUTSPRITE2,(PX,PY),PC,7:IFPY>175THENPF=0:PUTSPRITE2,(0,209):
IFABS(X-PX)<16THENGOSUB400
320 VPOKE6144+RND(1)*22,208:A=USR(0):GOTO150
330 REM ●●● ｽｺｱ ｶｻﾝ & ﾋｮｳｼﾞ
340 FORJ=1TOAC:SC=SC+5:IFSC=EDTHENLE=LE+1:GOSUB380:ED=ED+3000
350 NEXT
360 LOCATE25,8:PRINTUSING"#####";SC:RETURN
370 REM ●●● ｻﾞﾝｷ ﾋｮｳｼﾞ
380 LOCATE23,13:PRINTSPC(8-LE);STRING$(LE,192):RETURN
390 REM ●●● ﾊﾟﾜｰ ｱｯﾌﾟ
400 SOUND9,13:FORJ=100TO0STEP-1:SOUND3,0:SOUND2,J+(JMOD5)*30:NEXT:SOUND9,0
410 ONPKGOTO470,440,420
420 SP=SP+4:IFSP>20THENSP=20
430 RETURN
440 LP=LP+1:IFLP>5THENLP=6:LC=9
450 JW=JW+3:IFJW>16THENJW=16
460 RETURN
470 BP=3:BC=5:RETURN
480 REM ●●● ｼｰﾙﾄﾞ ﾀﾞﾒｰｼﾞ
490 BP=BP-1:IFBP=0THENPUTSPRITE3,(0,209):RETURN
500 IFBP=1THENBC=8
510 RETURN
520 REM ●●● ｼﾞｷ ﾔﾗﾚﾙ
530 INTERVALOFF:PUTSPRITE0,(X,176),9,18:PUTSPRITE3,(0,209)
540 A=USR1(0):SOUND6,15:SOUND7,247:PLAY"T120S9M15000C1"
550 FORJ=0TO5000:NEXT:PUTSPRITE0,(0,209)
560 LE=LE-1:IFLE=-1THEN590
570 GOTO80
580 REM ●●● ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
590 LOCATE6,10:PRINT" GAME OVER ":IFSC>HITHENHI=SC
600 IFSTRIG(IN)THEN600
610 FORJ=0TO500:FORIN=0TO1:S=STICK(IN)
620 IFSTRIG(IN)THENIFSTHEN60ELSE50
630 NEXT:NEXT:GOTO30
640 REM ●●● ﾎﾞｾﾝ ｼｭﾂｹﾞﾝ
650 MD=0:ZM=0:A=USR1(0):SOUND6,0:SOUND7,206:PLAY"T200V13L8","T200S9M500L8":IFST=
5THEN680
660 FORJ=-32TO16STEP8:PUTSPRITE4,(72,J),15,14:PUTSPRITE5,(72,J+16),15,15:PUTSPRI
TE6,(88,J),15,16:PUTSPRITE7,(88,J+16),15,17
670 FORK=0TO500:NEXT:NEXT:MX=72:MV=0:RETURN
680 RESTORE1940:FORJ=0TO4:READA,B:K=J*4+4:PUTSPRITEK,(A,B),4,14:PUTSPRITEK+1,(A,
B+16),4,15:PUTSPRITEK+2,(A+16,B),4,16:PUTSPRITEK+3,(A+16,B+16),4,17:NEXT
690 FORJ=0TO4:READA:FORK=6931TO7007STEP4:VPOKEK,A:NEXT:FORK=0TO500:NEXT:NEXT:RET
URN
700 REM ●●● ﾎﾞｾﾝ ｲﾄﾞｳ
710 PLAYSM$(ZM),DR$(ZMMOD2):ZM=(ZM+1)*-(ZM<15)
720 IFST=5THEN780
730 MV=MV-SGN(MX+8-X):IFMX+MV<0ORMX+MV>144THENMV=0
740 MX=MX+MV:VPOKE6929,MX:VPOKE6933,MX:VPOKE6937,MX+16:VPOKE6941,MX+16
750 IFRND(1)<.8THENVPOKE6336+MX/8+RND(1)*4,184
760 IFLFTHENIFABS(MX+8-LX)<JW+8ANDLY<48THENSOUND6,20:SOUND10,13:LF=0:PUTSPRITE1,
(0,209):MD=MD+LP-2:IFMD>ST*5+5THEN820
770 FORJ=0TO100:NEXT:SOUND6,0:SOUND10,0:RETURN
780 IFRND(1)<.3THENVPOKE6309+RND(1)*4,184:VPOKE6317+RND(1)*4,184:VPOKE6441+RND(1
)*4,184:VPOKE6565+RND(1)*4,184:VPOKE6573+RND(1)*4,184
790 IFLFTHENIFABS(80-LX)<JW+8ANDLY<80THENSOUND6,20:SOUND10,13:LF=0:PUTSPRITE1,(0
```

★こないだコインランドリーでYu-Youが寝ていたので話しかけたら「ここはmeのねぐらヨ」と言って，たろすけの顔マネをしながら爆発してしまうのでかなりあぶない。（東京都足立区・田口丸こうぢ15才）……【Yu-You：…。】

ます。スピードが遅いことです。シューティングの命とも言えるスピード感，これなしには究極のゲームとは言えないでしょう。これはかなり痛いところです。

●**参考にしたもの**

・マイコンBASICマガジン12月号 原田哲郎氏「HYDE PARKII」

※**補足**

マシン語を使用しております。RUNして，DATA ERROR IN 1860とでましたら，マシン語データにまちがいがありますので，1860行を見直してください。

★

★

```
,209):MD=MD+LP-2:IFMD>30THEN890
800 FORJ=0TO150:NEXT:SOUND6,0:SOUND10,0:RETURN
810 REM ●●● ﾎﾞｾﾝ ｹﾞｷﾊ
820 A=USR1(0):SOUND6,31:SOUND7,247:PLAY"T50S9M40000C1"
830 FORJ=0TO30:FORK=4TO7:PUTSPRITEK,(MX-12+RND(1)*41,4+RND(1)*41),9,18:NEXT:NEXT
840 FORJ=4TO7:PUTSPRITEJ,(0,209):NEXT:AC=200:GOSUB340
850 SOUND8,15:FORJ=176TO-36STEP-7:PUTSPRITE0,(X,J),15,1:PUTSPRITE1,(X,J+16),9,6:
IFBP>0THENPUTSPRITE3,(X,J-8),BC,19
860 SOUND6,(J+37)/7:VPOKE6144+RND(1)*22,208:A=USR(0):NEXT:SOUND8,16:SOUND12,20:S
OUND13,0
870 ST=ST+1:EC=0:FORJ=0TO100:VPOKE6144+RND(1)*22,208:A=USR(0):NEXT:GOTO90
880 REM ●●● ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ
890 A=USR1(0):SOUND6,31:SOUND7,247:PLAY"T50S9M45000C1"
900 FORJ=4TO23:PUTSPRITEJ,(0,209):NEXT
910 FORJ=0TO150:COLOR,8,8:FORK=0TO20:NEXT:COLOR,1,1:FORK=0TO20:NEXT:NEXT:GOSUB15
30:SC=SC+5000:GOSUB360
920 FORJ=0TO23:LOCATE0,J:PRINTSPC(22):VPOKE6144+J*32+RND(1)*22,208:NEXT
930 SOUND6,0:SOUND7,241:PLAY"T255S9M1000":FORJ=1TO17:LOCATE3,5:PRINTLEFT$("CONGR
ATULATIONS!!",J):PLAY"C8":FORK=0TO500:NEXT:NEXT
940 LOCATE2,9:PRINT"qOU DESTROYED THE MO":LOCATE1,11:PRINT"THER SHIP "+CHR$(34)+
"DIASS"+CHR$(34)+"."
950 LOCATE2,13:PRINT"AND RESTORED PEACE T":LOCATE1,15:PRINT"O THE "+CHR$(34)+"RA
Y EAETH"+CHR$(34)+"."
960 SOUND7,248:PLAY"T120S9M20000","T120V13"
970 PLAY"O4L8A2AGF4G2GFE4F2FED4E4F4F+4G4","O3L1FEDC4D4E-4E4"
980 PLAY"O4A2ABO5C4O4G2GBO5C4T80O4F2FED4T60M40000C1","L2FR2ER2T80DR2T60S9M400000
3C1"
990 IFPLAY(0)THEN990
1000 LOCATE7,18:PRINT"THE  END"
1010 IFHI<SCTHENHI=SC
1020 FORJ=1TO7:VPOKE8218,(VAL(MID$("1457541",J,1)))*16
1030 IFSTRIG(IN)THEN30ELSENEXT:GOTO1020
1040 REM ●●● ﾃｷ ｹﾞｷﾊ
1050 IFLP<6THENLF=0:PUTSPRITE1,(0,209):IFES(I)=11THENRETURN
1060 SOUND6,5:SOUND10,13:PUTSPRITE4+I,(EX(I),EY(I)),9,18:AC=EP+1:GOSUB340:PUTSPR
ITE4+I,(0,209)
1070 IFRND(1)<.2ANDPF=0THENPF=1:PX=EX(I):PY=EY(I):PK=RND(1)*3+1:IFPK=1THENPC=6EL
SEIFPK=2THENPC=10ELSEPC=4
1080 GOSUB 1110
1090 RETURN
1100 REM ●●● ﾃｷ ﾌｼ ﾁｪｯｸ
1110 IFEF=0THENGOSUB1210:RETURN
1120 EE(I)=1:IFEE(1-I)THENEC=EC+1:GOSUB1150
1130 RETURN
1140 REM ●●● ﾃｷ ｼｭﾙｲ ｷﾞﾒ
1150 IFEC=4THEN650
1160 EP=AP(ST-1,EC):EF=0:FORI=0TO1:EE(I)=0:GOSUB1210:NEXT
1170 ONINTERVAL=1800GOSUB1190:INTERVALON:RETURN
1180 REM ●●● ﾃｷ ｷﾘｶｴ ｽｲｯﾁ
1190 INTERVALOFF:EF=1:RETURN
1200 REM ●●● ﾃｷ ｾｯﾃｲ
1210 ONEPGOSUB1220,1230,1240,1250,1260:RETURN
1220 EX(I)=RND(1)*160:V1(I)=0:V2(I)=(RND(1)*3+1)*SGN(X-EX(I)):EY(I)=0:VY(I)=16:R
ETURN
1230 EX(I)=RND(1)*160:V1(I)=(RND(1)*9+8)*SGN(X-EX(I)):EY(I)=0:VY(I)=16:TF(I)=0:R
ETURN
1240 EX(I)=RND(1)*64+48:TF(I)=SGN(EX(I)-X):V2(I)=(INT(RND(1)*2)*6+18)*TF(I):V1(I
)=-V2(I):EY(I)=0:VY(I)=RND(1)*5+12:RETURN
1250 EX(I)=RND(1)*160:V1(I)=0:EY(I)=0:TP(I)=RND(1)*48+96:VY(I)=16:RETURN
1260 EX(I)=INT(RND(1)*2)*160:V1(I)=SGN(X-EX(I))*8:EY(I)=RND(1)*96:VY(I)=0:TF(I)=
0:RETURN
1270 REM ●●● ﾃｷ ｲﾄﾞｳ ｻﾌﾞ
1280 V1(I)=V1(I)+V2(I):ES(I)=SGN(V1(I))+9:RETURN
1290 IFABS(X-EX(I))<16ANDTF(I)=0THENV1(I)=-V1(I):TF(I)=1
1300 ES(I)=SGN(V1(I))+9:RETURN
1310 V1(I)=V1(I)+TF(I)*6:IFV1(I)=V2(I)THENV2(I)=-V2(I):TF(I)=-TF(I)
1320 ES(I)=SGN(V1(I))+9:RETURN
1330 IFVY(I)=16ANDTP(I)<EY(I)THENV1(I)=SGN(X-EX(I))*8:VY(I)=0:TF(I)=1
1340 ES(I)=11:IFVY(I)=0THENTF(I)=1-TF(I):ES(I)=12+TF(I)
1350 RETURN
1360 IFVY(I)=0ANDABS(X-EX(I))<16THENV1(I)=0:VY(I)=24
1370 ES(I)=11:IFVY(I)=0THENTF(I)=1-TF(I):ES(I)=12+TF(I)
1380 RETURN
1390 REM ●●● ﾀｲﾄﾙ ﾋｮｳｼﾞ
1400 CLS:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:FORI=0TO50:VPOKE6144+RND(1)*768,208:
NEXT
1410 LOCATE7,8:PRINT"ﾂﾁ ﾘﾟ ﾜﾀ ﾜ ﾘﾟ ﾜﾀ ﾜﾚ":LOCATE4,9:PRINT"ﾁﾁ ﾂﾛ ﾝﾀ ﾙﾞ ﾝ ﾙﾞ ｼﾞ ｼﾟ
ﾁﾁ"
1420 LOCATE7,12:PRINT"(C) 1987 M.YONEZAWA"
1430 FORI=1TO10:A=VAL("&H"+MID$("1689BB9861",I,1)+"1"):VPOKE8219,A:VPOKE8220,A:F
ORJ=0TO10:FORIN=0TO1:IFSTRIG(IN)THENRETURNELSENEXT:NEXT:NEXT:GOTO1430
1440 REM ●●● ｼｮｷｾｯﾃｲ 2
1450 LOCATE10,10:PRINT"PLEASE WAIT."
1460 FORI=264TO727:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA/2ORA/4:NEXT
1470 FORI=0TO24:READA,A$:FORJ=0TO7:VPOKEA*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:NE
XT
1480 FORI=0TO19:B$="":FORJ=0TO3:READA$:FORK=0TO7:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,K*2
+1,2))):NEXT:NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
1490 FORI=0TO55:READA$:A=VAL("&H"+A$):POKE&HF000+I,A:B=B+A:NEXT:IFB<>4671THENSCR
EEN0:BEEP:PRINT"DATA ERROR IN 1860":LIST1860
1500 FORI=0TO4:FORJ=0TO3:READAP(I,J):NEXT:NEXT
1510 FORI=0TO3:READMM$(I):NEXT
1520 FORI=0TO3:READA$:FORJ=0TO3:SM$(I*4+J)=A$:NEXT:NEXT:SM$(14)="O2B-O3B-":SM$(1
5)="O2B-O3B-":DR$(0)="CC":DR$(1)="M1500CM500C"
1530 VPOKE8198,97:VPOKE8199,97:VPOKE8216,177:VPOKE8217,81:VPOKE8218,65:VPOKE8219
,145:VPOKE8220,145:RETURN
1540 REM ●●● ﾌｫﾝﾄ ﾃﾞｰﾀ
1550 DATA  48,7CE2E6EAF2E27C00, 49,7838383838383800, 50,FC0E0E7CE0E0FE00
1560 DATA  51,7C8E0E1C0E8E7C00, 52,3C5C9C9C9CFE1C00, 53,FEE0E0FC0E0EFC00
1570 DATA  54,7CE2E0FCE2E27C00, 55,FE0E1C3838383800, 56,7CE2E27CE2E27C00
1580 DATA  57,7C8E8E7E0E8E7C00,184,10385CFE7C381000,192,1010FE7C386C4400
1590 DATA 200,60787E786040E000,208,0040000000020000,216,010007001F007F00
1600 DATA 217,FF7F3F1F0F070301,218,8000E000F800FE00,219,FFFEFCF8F0E0C080
1610 DATA 220,FF00FF00FF00FF00,221,FFFFFFFFFFFFFFFF,222,0102040810204080
1620 DATA 223,8040201008040201,224,0101010101010101,225,FF00000000000000
1630 DATA 226,00000000000000FF
1640 REM ●●● ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃﾞｰﾀ
1650 DATA 01090908080A0A,1B1D1B1D1B1F0900,0088888888888898,BC9CBC9CBCBC9800
1660 DATA 0141434242424E4A,D7EBD7EBD7FF4B00,000484848484A4A4,16AE16AE16BE2400
1670 DATA 0121232222222636,7B757B757B7F3300,0020202020202020,3070307030702000
1680 DATA 0103030303030100,0000000000000000,0080808080800000,0000000000000000
1690 DATA 081C1C1C1C1C0800,0000000000000000,2070707070702000,0000000000000000
1700 DATA 01030303030341E0,E0E0E0E040000000,008080808080040E,0E0E0E0E04000000
1710 DATA 0304080808040606,0303030101010101,804020202040C0C0,8080800000000000
1720 DATA 80677F3F30777676,7776303F7F668000,02CCFCF8389CDCD8,9838F0F0C40C0200
1730 DATA 10383D3B3F0B1B18,1808111010101000,183C3CBC3C841898,9888101010101000
1740 DATA 60E0F1EBF78B6762,6242212020202000,0C0E1EAE1EA20C8C,8C84080808080800
1750 DATA 30787D7B7F433332,3222111010101000,103838B838A03030,3020101010101000
1760 DATA 00030F152B356B7E,7F6B352B1F0F0300,00C0F0A8DCACDEFE,FEFEFCFCF8F0C000
1770 DATA 061F2A566BD4F94A,4BF9D46B563E1F06,60F8546ED62F9FD2,D29F3FFE7E7CF860
1780 DATA 071D1A6567DCA9DA,ABD9BC67651F1F07,E058B866E63F97DF,DF9F3FF6E6F8F8E0
1790 DATA 000102050A152A55,EABDD6ABD5FF5454,FCAFD46FD46FB45C,BF68CF95EBB4A9BB
1800 DATA 5454FFD5ABD6BDEA,552A150A05030100,AFBFAFF79ACF77BF,6FDF5CBFBC7F7CFF
1810 DATA 3FF52BF62BF62D3A,FD16F35BEDF7FFF7,008040A050A854AE,59E79F7FFFFFD5D5
1820 DATA FFF7EFD5AFFFEFFF,F7FB3BFD3DFE3EFF,D5D5FFFF7F9FE7F9,FEFCF8F0E0C08000
1830 DATA 0124000944150397,0B250A4100080100,0820002480010A0D2,A840224000100000
1840 DATA 071F3F7F7FFFFFFF,FFFF7F7F3F1F0700,C0F0F8FCFCFEFEFE,FEFEFCFCF8F0C000
1850 REM ●●● ｷｶｲｺﾞ ﾃﾞｰﾀ
1860 DATA 21,C0,1A,11,38,F0,01,16,00,E5,CD,59,00,E1,01,20,00,09,E5,11,38,F0,EB,0
1,16,00,CD,5C,00,E1,01,40,00,ED,42,11,E0,17,CD,20,00,C2,03,F0,3E,20,21,00,18,01,
16,00,CD,56,00,C9
1870 REM ●●● ｺｳｹﾞｷ ﾃﾞｰﾀ
1880 DATA 1,2,1,3,1,3,2,4,1,4,3,5,4,3,4,5,3,5,4,5
1890 REM ●●● BGM ﾃﾞｰﾀ
1900 DATA O2C8O3CC,O1A-8O2A-A-,O1B-8O2B-B-,O1G8O2GG
1910 DATA O2CO3C,O2E-O3E-,O2FO3F,O2A-O3A-
1920 REM ●●● ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ ﾃﾞｰﾀ
1930 DATA HI-SCORE,SCORE,LEFT,STAGE
1940 DATA 40,16,104,16,72,48,40,80,104,80,4,5,7,14,15
1950 '┌─────────────────────┐
1960 '|TITLE    :SAVIOUR    |
1970 '|MACHINE  :MSX 16K    |
1980 '|LANGUAGE:BASIC,M.L.|
1990 '|PROGRAM  :M.YONEZAWA|
2000 '└─────────────────────┘
```

★ぜいたくは言わないからX68000に沙羅曼蛇とバブルボブルとツインビーと源平とファンタジーゾーンと妖怪道中記とダライアスを移植して!!（千葉県茂原市・斉藤育夫13才）……【**なにわ：もう！えーかげんにせい!!**】

MSX/MSX2用

移植版

The Return of Rainbow
（ザ・リターン・オブ・レインボー）



樋渡　雅樹

Information

このゲームは，ベーマガ'87年1月号149ページ～の，原作者，村上義仁作，The Return of Rainbowの移植版です。

Legend

その昔，メキドの地に幸福をつかさどる妖精の国あり。人々虹の橋を渡りて，そこに入りしとき，みな幸福になりにけり。

あるとき，闇の国よりいづる魔術師，その強大な魔力を持ちて，虹を変じて七つの水晶となす。

紅の衣をまとひし妖精，幸福を運びし虹を蘇(よみがえ)らせんがため，闇の国の呪はれし塔へ行きにけり……。

How to Play

伝説の妖精〝Fin〟を操作して塔の最上階に隠された七つの水晶を見つけだすことが，ゲームの最終目的です。

《第1表》変数表

変数	内容
X，Y，X(n)，Y(n)	自分，敵の座標
b，b(n)	自分，敵の向き
VX，VY	移動量
M(m，n)	画面仮想VRAM
FL	面数
SC，HI	スコア，ハイスコア
TI	残りの時間
MA	魔法の使える回数
RE	自分の残り数
P$(n)	パスワード・データ
M$(n)	サウンド・データ

〝Fin〟は，カーソル・キーの[←][→]で左右，[↑]でジャンプ，または上のブロックに乗ることができます。下に降りるときは，ブロックの間から落ちるしかありません。スペース・キーを押すと，魔法で自分の向いている方向にブロックを作ることができます（各面25回）。

これらを利用して鍵を取り，扉に行くと1面クリアです。

最上階の20階にある七つの水晶は，隠されているところに魔法をかけると出現します。すべて出現させるとハッピー・エンドとなり，ゲーム終了です。

Tecnique

○ブロックはジャンプしているときや，落下中でも作ることができます（基本中の基本）。

○敵は〝Fin〟のY座標を合わせるように追ってきます。敵を退治することはできませんが，ブロックを作って閉じ込めたり，誘導して穴に落としたりしてかわしてください。

○[←]（または[→]）と[↑]を同時に押すと，その場で方向転換することができます。

○[ESC]キーを押すとギブアップです。

Finally

タイトル画面表示中にリターン・キーを押すと，パスワード入力待ちになります。そのとき2面以降に表示されるパスワードを入力して，もう一度リターン・キーを押すとその面からはじめることができます。

最後に，七つの水晶の隠し場所はBGMのちがう面がヒントになっています。がんばって謎を解いてください。

苦労した点

MSX用にwidth40からwidth32にフロアデータを直すのが大変でした。また，サウンドはハードのちがいのため原作とは多少ちがうと思いますが，がまんしてください。

♥
♥

CHECKER FLAG

編：このタイトル画面もすごいですね。

影：Rainbowって文字が，カラフルなのがいいな。

編：移植版ではありますが，MSXとしては，最高のグラフィックですね。

Dr.D：よくできた作品だから，あえてきびしいことを言わせてもらうと，キー操作がややややりにくいと思う。STICK関数を実行したあと，PLAY文やIF文など，時間のかかる命令をたくさん実行しているのが原因じゃ。この形のほうがムダなくプログラムできるのかもしれんが，やはりプレイに支障がでるのはよくないな。

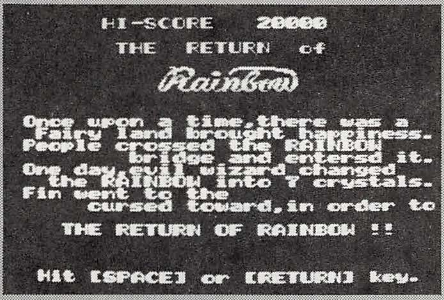
影：そうかなあ。操作しにくいなんて思ってるのは，Dr.だけじゃないんですか。

編：私もそんなにやりにくいという感じはしませんが。

影：やっぱり年のせいじゃないんですか。

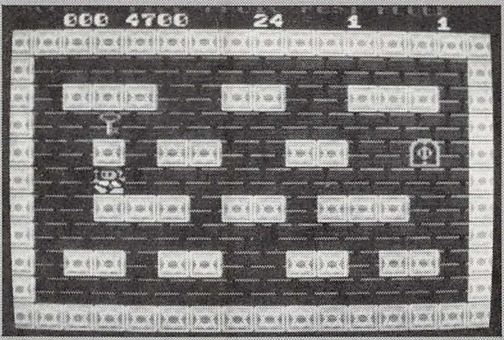
Dr.D：ちょっとまて！つぐ美君と編集長にも聞いてみよう。お～い！

★この前，カルノフのことをカルロス（オメガトライブのヴォーカル）とまちがえて，突然歌いだした変なやつがいた。(栃木県宇都宮市・のぶをことNON・のん16才)……【編：サイコソルジャーを全曲暗記してるよりは…。】



▲〈写真1〉タイトル画面。思わず感動してしまうきれいな画面だ!!

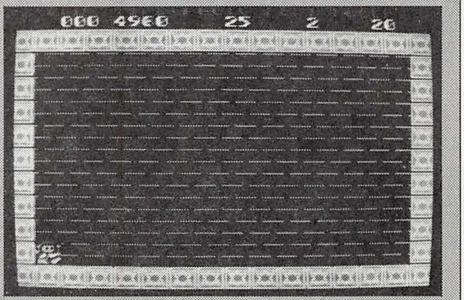
▼〈写真2〉まずはブロックを作ってカギを取ろう!!





▲〈写真3〉カギを取ったら出口へ急げ!!でも簡単にはいかないゾ!!

▼〈写真4〉これは最終面。この面を解く鍵はBGMのちがう面に！



The Return of Rainbowのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 300:KEY OFF:CLS:GOTO 590
20 '●●●●● FIN MOVE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
30 S=STICK(0):VX=0:VY=0:PLAY "","",M$(M-(FL MOD 5=0)*63)+"64":M=M+1:IF M=63+(FL
MOD 5=0)*28 THEN M=0
40 IF STRIG(0) THEN GOSUB 220 ELSE IF INKEY$=CHR$(27) THEN 530
50 IF M(X,Y+1)<>1 THEN VY=1 ELSE IF S=1 THEN VY=-1
60 IF VY=-1 AND M(X,Y-1)=1 THEN IF M(X,Y-2)=1 THEN VY=0 ELSE VY=-2
70 IF VY<1 THEN VX=(S=7)-(S=3):IF VY=0 ANDM(X+VX,Y)=1 THEN VX=0
80 IF VX=-1 THEN D=0 ELSE IF VX=1 THEN D=1 ELSE IF S=8 THEN D=0 ELSE IF S=2 THEN
 D=1 ELSE IF VY=0 THEN 100
90 IF VY<0 AND VX<>0 THEN VX=0:VY=0 ELSE LOCATE X*2,Y*2:PRINT C$(M(X,Y)+4)
100 X=X+VX:Y=Y+VY:LOCATE X*2,Y*2:PRINT C$(D):TI=TI-1:GOSUB 290
110 '●●●●● WIZARD MOVE ●●●●●●●●●●●●●●●●
120 N=N+(N=2)*3+1:VX=SGN(X-X(N)):VY=SGN(Y-Y(N)):IF X(N)=0 THEN 180
130 IF VY=-1 AND M(X(N),Y(N)-1)=1 AND M(X(N),Y(N)-2)<>1 THEN VY=-2 ELSE VY=0
140 IF M(X(N),Y(N)+1)<>1 THEN VY=1 ELSE IF M(X(N)+VX,Y(N))=1 THEN VX=0
150 IF VY<>0 THEN VX=0 ELSE IF VX=-1 THEN D(N)=0 ELSE IF VX=1 THEN D(N)=1
160 IF VX<>0 OR VY<>0 THEN LOCATE X(N)*2,Y(N)*2:PRINT C$(M(X(N),Y(N))+4)
170 X(N)=X(N)+VX:Y(N)=Y(N)+VY:LOCATE X(N)*2,Y(N)*2:PRINT C$(D(N)+2)
180 FOR I=0 TO 2:IF X=X(I) AND Y=Y(I) OR TI=0 THEN 530 ELSE NEXT
190 IF M(X,Y)=2 THEN GOSUB 310:LOCATE 29,0:PRINT C$(8):PLAY M$(99),M$(100):M(X,Y
)=0:K=1
200 IF M(X,Y)=3 AND K=1 THEN 340 ELSE 30
210 '●●●●● PUT BLOCK ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
220 J=X+(D=0)*2+1:FOR I=0 TO 6:IF FL=20 AND J=BX(I) AND Y=BY(I) THEN GOSUB 310:P
LAY M$(101),M$(102):LOCATE J*2,Y*2:PRINT C$(I+9):M(J,Y)=1:C=C+1
230 NEXT:IF C=7 THEN PO=TI¥10+1000:GOSUB 260:GOTO 730 ELSE IF M(J,Y)=0 THEN GOSU
B 300:PLAY M$(103):LOCATE J*2,Y*2:PRINTC$(5):M(J,Y)=1
240 IF MA<0 THEN 530 ELSE RETURN
250 '●●●●● SCORE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
260 SC=SC+PO:IF (SC AND 2)=0 THEN PLAY "B64"
270 LOCATE 1,1:PRINT USING "####00";SC
280 IF FL=20 OR SC<BO THEN 320 ELSE PLAY M$(104):RE=RE+1:BO=BO+500:GOTO 320
290 LOCATE 8,1:PRINT USING "###0";TI:GOTO 320
300 MA=MA+(FL<20):LOCATE 16,1:PRINT USING "##";MA
310 PLAY "T225V15","T225V15","T135L8V1206"
320 RETURN
330 '●●●●● FLOOR CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●
340 GOSUB 310:PLAY M$(105),M$(106):LOCATE X*2,Y*2:PRINT C$(7):FOR I=0 TO 1:I=1+P
LAY(0):NEXT
350 J=TI¥10:FOR I=1 TO J:PO=1:GOSUB 260:TI=(J-1)*10:GOSUB 290:NEXT
360 FOR I=1 TO MA:PO=2:GOSUB 260:GOSUB 300:NEXT:SC=SC+FL*10:GOSUB 260:FL=FL+1
370 '●●●●● WRITE STAGE ●●●●●●●●●●●●●●●●
380 LOCATE 0,4:FOR I=0 TO 17:PRINT STRING$(32,32);:NEXT:LOCATE 29,0:PRINT "   "+C
R$+"  ":LOCATE 12,12:PRINT USING "FLOOR ##";FL
390 IF FL>1 THEN LOCATE 7,13:PRINT "Password is "+P$(FL-2)
400 LOCATE 1,1:PRINT USING "####00 5000    25   #     ##";SC;RE;FL
410 TI=500:MA=25:C=0:D=1:K=0:M=0:FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 15:M(I,J)=1:NEXT I,J
420 RESTORE 1540:IF FL>1 THEN FOR J=2 TO FL:FOR I=0 TO 9:READ A$:NEXT I,J
430 FOR J=1 TO 11 STEP 10:FOR I=0 TO 15:LOCATE I*2,J*2:PRINT C$(5):NEXT I,J:VPOK
E 6878,148:VPOKE 6879,150:VPOKE 6910,149:VPOKE 6911,151
440 FOR J=2 TO 10:READ A$:FOR I=0 TO 3:A=VAL("&h"+MID$(A$,I+1,1)):Z=8:V=0
450 V=V+1:M(I*4+V-1,J)=SGN(Z AND A):LOCATE (I*4+V-1)*2,J*2:PRINT C$(SGN(Z AND A)
+4)
460 Z=Z/2:IF Z>=1 THEN 450 ELSE NEXT I,J:N=1:READ A$:GOSUB 510:X=XX:Y=YY
470 FOR I=2 TO 3:GOSUB 510:M(XX,YY)=-I*(FL<20):LOCATE XX*2,YY*2:PRINT C$(I+4)
480 NEXT:FOR I=0 TO 2:GOSUB 510:IF XX<>0 THEN LOCATE XX*2,YY*2:PRINT C$(2)
490 X(I)=XX:Y(I)=YY:NEXT:N=0
500 LOCATE X*2,Y*2:PRINT C$(1):PLAY M$(107),M$(108):FOR I=0 TO 1:I=1+PLAY(0):NEX
T:GOTO 30
510 XX=ASC(MID$(A$,N,1))-64:YY=VAL("&h"+MID$(A$,N+1,1)):N=N+2:RETURN
520 '●●●●● MISS! ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
530 GOSUB 310:PLAY M$(109),M$(110):FOR J=0 TO 15:D=1-D:IF D=0 THEN PLAY"O4C64"
540 LOCATE X*2,Y*2:PRINT C$(D):FOR I=0 TO 200:NEXT I,J
550 LOCATE X*2,Y*2:PRINT C$(4):RE=RE-1:IF RE>=0 THEN 380
560 '●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
570 LOCATE 7,12:PRINT " G A M E  O V E R "
```

★衣笠選手の連続試合出場は本当にすごいことだと思う。OFコーナーに3回連続出場もできない僕は，つくづくそう思う。(埼玉県志木市・九谷誠司18才)……【影：OFができてから連続出場している私はそんなにエライのか。】

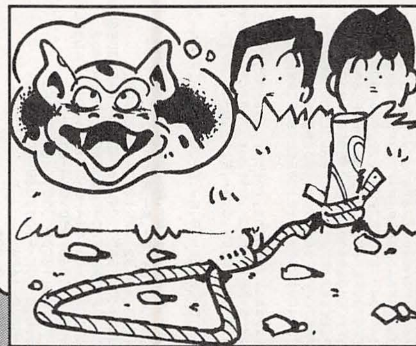
```
580 PLAY M$(111),M$(112):FOR I=0 TO 1:I=1+PLAY(0):NEXT:GOTO 640
590 '●●●●● INITIALIZES ●●●●●●●●●●●●●●●●
600 SCREEN 1,,0:WIDTH 32:COLOR 15,0,0:DEFINT A-Y:DEFUSR=&HDF00:DEFUSR1=&HDF32
610 DIM M(15,11),C$(15),P$(18),M$(114):HI=200:GOSUB 820:GOTO 640
620 LOCATE 1,0:PRINT "SCORE  TIME MAGIC REST FLOOR":GOTO 380
630 '●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
640 CLS:RESTORE 1740:IF HI<SC THEN HI=SC
650 LOCATE 7,1:PRINT USING "HI-SCORE  ####00";HI
660 FOR I=0 TO 12:READ A$,B$:A=ASC(A$)-64:LOCATE 1,A:PRINT B$:NEXT
670 I$=INKEY$
680 IF I$=" " THEN FL=1:GOTO 710 ELSE IF I$<>CHR$(13) THEN 670 ELSE CLS
690 CLS:A$="": LOCATE 5,12:INPUT "Input Password";A$
700 FOR I=0 TO 18:IF P$(I)=A$ THEN FL=I+2 ELSE NEXT:GOTO 690
710 GOSUB 310:PLAY M$(113),M$(114):CLS:SC=0:BO=200:RE=2:GOTO 620
720 '●●●●● CONGRATULATINS! ●●●●●●●●●●●●
730 CLEAR 100:SCREEN 2:DIM M$(12):OPEN "GRP:" AS #1
740 RESTORE 1440:FOR I=0 TO 12:READ M$(I):NEXT:FOR I=0 TO 7:READ C(I):NEXT
750 FOR I=0 TO 2:LINE(0,I*40)-(255,191),4+I-(I=2),BF:NEXT
760 FOR I=0 TO 7:CIRCLE(128,191),96-I*8,C(I):PAINT(128,191),C(I):NEXT
770 RESTORE 1810
780 FOR I=0 TO 8:READ A$,B$:A=ASC(A$)-64:PRESET(8,A*8),7:PRINT#1,B$:NEXT
790 FOR I=0 TO 9 STEP 3:PLAY M$(I),M$(1+I),M$(2+I)
800 NEXT:IF INKEY$=CHR$(13) THEN 10 ELSE 790
810 '●●●●● SET CHARA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
820 LOCATE 1,12:PRINT "Now character setting."SPC(24)"Wait a moment !":CR$=CHR$(
31)+STRING$(2,29):RESTORE 960
830 FOR I=&H108 TO &H3D7:VPOKE I,VPEEK(I)¥4:A$=BIN$(VPEEK(I)):B$=LEFT$(A$,1):A$=
B$+B$+RIGHT$(A$,6):VPOKE I,VAL("&B"+A$):NEXT:FOR I=0 TO 7:VPOKE 2040+I,255:NEXT
840 FOR I=0 TO 2:READ A$:FOR J=0 TO 33:POKE &HDF00+I*33+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1
,2)):NEXT J,I
850 FOR I=0 TO 15:C$(I)=CHR$(128+I*4)+CHR$(130+I*4)+CR$+CHR$(129+I*4)+CHR$(131+I
*4)+CHR$(30):NEXT:A=USR(0)-USR1(0)
860 FOR I=0 TO 35:READ A$:FOR J=0 TO 15:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):VPOKE &H200
0*(J¥8)+1024+I*8+(J AND 7),A:NEXT J,I
870 READ A$:FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 31:VPOKE 1312+I*32+J,VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,
2)):NEXT J,I
880 FOR I=0 TO 6:READ A$:FOR J=0 TO 31:VPOKE &H2000+1312+I*32+J,VAL("&h"+MID$(A$
,J*2+1,2)):NEXT J,I
890 READ A$:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 31:VPOKE &H2000+1536+I*32+J,VAL("&h"+MID$(A$
,J*2+1,2)):NEXT J,I
900 FOR I=0 TO 4:READ A$:FOR J=0 TO 31:VPOKE 1536+I*32+J,VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,
2)):NEXT J,I:A=USR1(0)
910 FOR I=512 TO 983:VPOKE &H2000+I,&H80:NEXT
920 FOR I=0 TO 6:READ A$:BX(I)=ASC(LEFT$(A$,1))-68:BY(I)=ASC(RIGHT$(A$,1))-80
930 NEXT:FOR J=0 TO 18:READ A$:FOR I=1 TO 6:P$=CHR$(ASC(MID$(A$,I,1))-130)
940 P$(J)=P$(J)+P$:NEXT I,J:FOR I=0 TO 114:READ M$(I):NEXT:RETURN
950 '●●●●● DATAS ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
960 DATA CD7E002100001100D00100008CD59002100D011000801000 8CD5C002100D0110010
970 DATA 010008CD5C002100203EF0010018CD5600210800CD4BDF211000CD4BDF212820CD
980 DATA 4BDF213020CD4BDFC955AF6F5F0100080BCD4A0023EBCD4D0023EB78B120F1C900
990 DATA 070F40EF4B4B4F472020B0B0B0B0B0B0,E01F1F46F07C3E1CB0FBF07070707070
1000 DATA F0FC1CEE7674F5E7202020B0B0B0B0B0,037078BCC03E7EFEB0F0F0F0B0707070
1010 DATA 0F3F38776E2EAFE7202020B0B0B0B0B0,C00E1E3D037C7E7FB0F0F0F0B0707070
1020 DATA E0F002F7D2D2F2E22020B0B0B0B0B0B0,07F8F8620F3E7C38B0FBF07070707070
1030 DATA 0070F99B9B346763F01A16161616161616,00EFFF7F6F6F6F27F01A16161616161616
1040 DATA 0070E8C860E0E0F0F01A16161616161616,00F0F8F8FCFCFEFFF01A16161616161616
1050 DATA 000E17130607070FF01A16161616161616,000F1F1F3F3F7FFFF01A16161616161616
1060 DATA 000E9FD9D92CE6C6F01A16161616161616,00F7FFFEF6F6F6E4F01A16161616161616
1070 DATA 00E3F7F7F7F7F7E3F0A06060606060606060,00FFFFFFFFFFFFFFFF0A06060606060606060
1080 DATA 00FFFFFFFFFFFFFFF0A0606060606060,00E3F7F7F7F7F7E3F0A0606060606060
1090 DATA 00FF80A182BF9498F0F3F3F7F7F5F5F4,889894BF82A180FFF4F4F5F5F7F7F3F3
1100 DATA 00FE020A82FA5232F0F3F3F7F7F5F5F4,223252FA820A02FEF4F4F5F5F7F7F3F3
1110 DATA 00F30F18180E0301F0A0A6A6A6A6A6F6,010101010100FFF0FAF6F6F6F6F660
1120 DATA 00E7F80C0C38E0C0F0A0A6A6A6A6A6A6,C0CBF8D0F8C880E3A0A0A6A6A6A6A660
1130 DATA 0F3F7160E1C3C5CDE0EAE6E6E0E6E6E6,CDC5C3C1C0C1C1FFE0E6E6E6E0E6E6E0
1140 DATA F0FC8E0687C3A3B3E0EAE6E6E0E6E6E6,B3A3C38303838 3FFE0E6E6E6E0E6E6E0
1150 DATA 00030F18180C0301F0A0A0A0A0A0A0F0,01010101010 10000F0F0F0F0F0F0F0
1160 DATA 00E0F80C0C18E0C0F0A0A0A0A0A0A0A0,C0C8F8D0F8C88000A0A0A0A0A0A0F0
1170 DATA 00E3F703070F1F1F1F1F0F0703FFFFFF00FFFFC0E0F0F8F8F8F8F0E0C0F7F7E3
1180 DATA F0A06046F6F64646404A464646606060F0A06046464646464040 4A46464660 6060
1190 DATA F0A06096F6F69696909A96969660 6060F0A06096969696969090 9A96969660 6060
1200 DATA F0A060B6F6F6B6B6B0BAB6B6B6606060F0A060B6B6B6B6B6B0BAB6B6B6606060
1210 DATA F0A06026F6F62626202A26262660 6060F0A0602626262626202A262626606060
1220 DATA F0A060D6F6F6D6D6D0DAD6D6D6606060F0A060D6D6D6D6D6D0DAD6D6D6606060
1230 DATA F0A06076F6F67676707A767676606060F0A06076767676767070 7A767676606060
1240 DATA F0A060F6E6E6F6F6F0FAF6F6F6606060F0A060F6F6F6F6F6F0FAF6F6F6606060
1250 DATA 4040505070C0C0202030A0B090806060404050507 0C0C0202030A0B090806060
1260 DATA 03000103060C18193133636 7EEDEFC788FFFF8C0C0DCFEE7CFFFEE0E1C1C0F07
1270 DATA 00E0F0707070 60C3070E1C1C3839FFCE0000000103 0100E8F9313173E3E77D38
1280 DATA 000000C0E0E00007E3C3C387070F3EEE073F70C0800000387CDD9DBD3979773E
1290 DATA FFFF030F1D397366ECD8EFC6C7E7FE7CFFFF008080800000 0E79BF717373723C
1300 DATA C0FF3F01000000 1D7DDDB9BB73773E1C0080F0F81C1C0ECECECECE8E9CDCF870
1310 DATA FU,HT,JS,LT,NW,PW,QT
1320 DATA ﾒﾇﾄﾄﾎﾇ,ﾄﾑﾖﾖﾑﾏ,ﾏﾃﾔﾋﾐﾇ,ﾄﾃﾄﾄﾎﾇ,ﾐﾃﾐﾐﾑ｣,ﾖﾃﾖﾗﾔﾑ,ﾃﾍﾋﾐﾃ｣,ﾍﾗﾙﾃﾖﾃ,ﾎﾇﾉﾇﾐﾆ,ﾍﾃﾉﾇ｣｣
1330 DATA ﾖﾗﾉﾗﾏﾋ,ﾆﾔｯﾊﾇﾐ,ﾆﾔﾗﾃﾉﾃ,ﾋ1ﾊﾖﾃﾔ,ﾉﾋﾎｲﾍﾋ,ﾖﾑﾛﾒﾑﾒ,ﾊﾃﾐﾉﾑﾐ,ﾉﾑﾇﾏﾑﾐ,ﾉﾇﾐﾒﾇﾋ
1340 DATA D-,F,A-,D-,C,E-,A-,C,D,D-,G-,D-,A-,C,E-,C,D-,F,A-,D-,C,A-,E-,C,B-,G-,E
-,C
1350 DATA A-,E-,D-,C,D-,F,A-,D-,D-,F,A-,D-,E-,G-,B,E-,E-,G-,B,E-,F-,A-,B,F-,F-,A
-,B,F-
1360 DATA C,B-,G-,E-,C,G-,F,E-,F,C,D-,B-,C,A-,B-,G-,A-,F-,E-,B-,B,A-
1370 DATA D-,C,A-,B-,G-,E-,B-,B,A-,B-,G-,A-,F-,E-,B-,B,A-
1380 DATA B-,G-,A-,F,O7L6ED12E,O6L16G+BAG+4G+32,O7L12EG+EO8BO7E8.
1390 DATA O6L32BG+BL16O5CO6BEG+8.G+.,O6L16CDEGO5C,O4L16GABO3DEGABO2DEGABO1DEG
1400 DATA O5L6AF+DAGEC+GF+DEC+DF+D2,O5L6AF+DABGEBO4C+O5ABO4C+DO5AO4D2
1410 DATA O6L6D-FA-D-CA-FE-F1,O6L6FA-O5CO6FE-O5CO6A-G-D-1,O6L16D-FAO5CL8D-R
1420 DATA O5L16BO4CE-GL8BR,O5L4D-FA-D-CE-A-CO6B-O5D-O6A-O5CD-1
1430 DATA O5L4FA-O4D-O5FE-G-BE-D-FE-A-F1,O6L12CDEGO5C,O6L12GECEC
1440 DATA T112V15O5L8B-.A-16GB-A-GFO5B-O5E-FGE-F.D16O6B-4O5
1450 DATA T112V15O5L8G.F16E-GFE-DCCDE-CD.E-16F4
1460 DATA T112V12O5L4E-.E-8E-.E-8E-.E-8O6B-.B-8O5
1470 DATA C.D16E-CO6B-O5DE-GF.G16A-O4CO5B-FO6B-4O5
1480 DATA C.O6B-16O5CE-CO6B-O5CE-C.D16E-FDCO6B-4O5,O6A-.A-8G.G8F.F8B-.O5D8
1490 DATA B-.A-16GB-A-GFO6B-O5E-B-A-E-F.D16O6B-4O5,G.F16E-GFE-DCCGFCD.E-16F4
1500 DATA
1510 DATA E-.E-8E-.E-8E-.E-8O6B-.B-8O5,C.D16E-CO6B-O5E-GB-A-.G16FCF4E-4
1520 DATA C.O6B-16O5CE-CO6B-O5CE-F.E-16DCO6B-4O5C4,O6A-.A-8G.G8F.F8B-O5E-
1530 DATA 4,9,11,2,7,13,15,7
1540 DATA 8001,B99D,8001,8661,8001,9DB9,8001,B66D,8001,AAC4M5@0NA@0
1550 DATA 8001,8661,A005,8001,9819,83C1,A005,8001,8C31,H6B3M3AAC3NA
1560 DATA 8001,BDBD,8421,8425,A025,99B9,8005,8185,A505,B9B2NA@0G2LA
1570 DATA A011,A0D9,9C03,A235,8101,A08D,8041,A023,8011,AAD2G2B4L2A2
1580 DATA 8001,F9DD,CC93,C493,C49D,C491,CC91,F9D1,8001,M2H2D5@0@0@0
1590 DATA 8001,8181,8001,C3C3,8001,C7E3,8001,C003,8001,H6C2N3@0AANA
1600 DATA 8001,B6C1,A485,BF85,A40D,9235,8925,A485,9245,AAA6NAA2@0@0
1610 DATA 8001,C121,8109,C125,8329,C531,8921,8521,B321,KAK3A2B2B4F8
1620 DATA 8001,BE7D,8001,AA55,9429,8001,9009,8241,BFFD,F4K2A8B2C7M2
1630 DATA 8001,8201,8885,A001,8001,8029,8001,8001,8001,AAB4N5@0@0@0
1640 DATA 8021,A023,8C21,ABA5,9AA1,83B9,8223,83E5,8003,AAG6N5@0@0N2
1650 DATA 8001,A001,8001,A001,8001,A001,8001,AAAB,8001,AAHAN2@0@0@0
1660 DATA 8001,87A1,C1A3,81A1,C7E3,8581,C583,85E1,8001,J2L4H2N3N5N7
1670 DATA 8081,F05B,8341,8AD1,AF09,A011,A081,80F1,A011,A2G5N2B5G2I2
1680 DATA 8001,E399,D215,D215,E319,C215,C215,C395,8001,B2M3B4@0@0@0
1690 DATA 8001,8007,B1F1,8881,9641,8F81,AC21,8C21,A021,B7M4C7B3D6K3
1700 DATA AA01,8035,B889,8905,EF89,8905,B889,8071,8001,LAJ2G8N2N4N6
1710 DATA 8001,8B21,A151,8151,8123,8151,8151,83A1,8001,JAM5G2A6J5J2
1720 DATA A005,C909,9021,D841,9A81,C20D,8001,E001,8001,L2C3N4A6A8N2
1730 DATA 8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,AAAAAA@0@0@0
1740 DATA C,"        THE  RETURN  of          ",E,"          ﾀﾂﾄﾆﾈﾊﾌﾎﾐﾒ       "
1750 DATA F,"          ﾁﾃﾅﾇﾉﾋﾍﾏﾑﾓ             "
1760 DATA I,"Once upon a time,there was a  ",J," Fairy land brought happiness."
1770 DATA K,"People crossed the RAINBOW     ",L,"          bridge and entersd it."
1780 DATA M,"One day,evil wizard changed   ",N,"  the RAINBOW into 7 crystals."
1790 DATA O,"Fin went to the               ",P,"     cursed toward,in order to"
1800 DATA R,"   THE RETURN OF RAINBOW !!   ",V," Hit [SPACE] or [RETURN] Key. "
1810 DATA @,"       CONGRATULATIONS !!      ",C,"  Now you cleared all floors  "
1820 DATA D,"  and returned the RAINBOW !   ",E,"   Afterword,the Fairy land    "
1830 DATA F,"   brought happiness again,    ",G,"        and people lived       "
1840 DATA H,"      happily ever after.      ",I,"THANK YOU and SEE YOU AGAIN !!"
1850 DATA J,"         from (C) ACTIVE       "
```

★影：先日，腹がへり過ぎて腹が痛くなったので，つぐ美ちゃんにごはんを食べさせてもらったら，かえって腹を壊してしまった。(東京都板橋区・**座菜怒雨？才**)……**【つぐ美**：影さんでも，お腹を壊すことがあるの？**】**

MSX/MSX2用

DOT DOT（ドット ドット）

HANIWA & MANIWA



すと〜り〜

よく晴れた昼すぎ，今日もマニとハニは仲良く遊んでいました。ところが突然，ハニは深い穴に落っこちてしまったのです。マニは１人でその穴へ入り込んで行ったのですが，そこはひそかに世界征服を狙っている財団法人「L・S・R」の本部でした。しかもそこにいたハニは地下への激突のショックで頭がへんになり，暴れ狂っています。不思議な力を持つハニは一度暴れると大変。おまけに「L・S・R」はハニの力を見込んで手下「ハギヤ・mkII」につかまえに行かせるのです。

さあ，マニはハニを無事に地上へ導けるでしょうか？

はう つー ぷれい

カーソル・キーで青色のマニを動かし，一定数黒い「ハギヤ・mkII」を倒すとクリアです。ハニはマニを追ってきますし，「ハギヤ・mkII」はハニを追いかけてきます。敵にハニまたはマニがぶつかる（つかまる）と当然アウト。ハニは暴れ狂っているので，マニとハニがぶつかってもアウトです。チャンスがなくなるとゲーム・オーバー。１面クリアするとチャンスは１増え，敵が速くなります（20面を越すとコワイ！）。

では，敵の殺しかたをお教えしましょう。マニの目（右でも左でもいいよ）を画面灰色の杭（くい）の上に当てます。するとその杭はハニの力によりハニの色に変わります（書き忘れたけど，ハニは常に青→黄→赤→青…と色が変わっていくのです。不思議な力だなぁ）。

それで，同じ色の杭を３本そろえると，その杭同士つながって，ビチッ！と三角形ができる，とこういう仕組みです。敵がこの中にいると，敵はハイ，サヨナラです。でもこの中にハニがいると，ハニを殺すことになり，こっちがハイ，サヨナラとなります。気をつけてくださいね。

「ハギヤ・mkII」を殺す数は画面右下の黒い棒の数で，左下の黄色の棒はチャンスの数。なくなるとエンドだよ。あ，それと，三角形ができた跡は誰も通れなくなるけど，三角形の中にあった別の杭の位置は記憶されているので注意！ 杭のパターンは全20種類です。［F1］キーで自殺もできます。

ぷろぐらむ

当たり判定に恐怖のSPRITE GOSUBを使っています。また，三角形ぬりつぶし開始点は86年６月号でやまもさんが使った方法でだした点を４の倍数にするため四捨五入（？）するというむずかしーい（書くのも疲れた）方法を使い，２度ペイントしています。２度ペイントしないと完全にぬれないのです，たぶん…。

SCREEN３を使用しているのでにじまないし，速い！ SCREEN２

《第１表》変数表

変数	内容	変数	内容
X，Y	マニのX軸，Y軸	TK	ハギヤ用ウエイト
U，V	ハニのX軸，Y軸	VX，VY	移動量
O，P	ハギヤのX軸，Y軸	PO	POINT文用
XY	ハギヤ移動用	R，RR	ハニの色指定
MN	チャンス	CC(R)	ハニの色
T	殺す敵の数	PX，PY（３，３）	杭のX軸，Y軸
SC	スコア	XX，YY	ペイント開始点
H	キャラクタ・アニメ用	MM，M４＄	ミュージック用
PS(n)	使った杭の数	RS	面パターン
RO	ラウンド	I，J，K	FORループ用

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほ〜。これはよくできたゲームじゃな。
編：BGMが，ゲームのおもしろさをより引きだしてますね。
Dr.D：ゲーム・アイデアもいいし，リストも短くできていていい。その上，キャラクターも，音楽もいいというんだから，よくまとまっていると言えるな。
編：ただ，自分が増えすぎちゃってゲーム・オーバーになりにくい！



★クラブのＭＳＸが接触不良で死にました。影さん，とむらってやってくださいよ。うえーん。（奈良県北葛城郡・PCTV－5）……【影：影さんの影響が奈良までおよんでしまったか？部屋の悪霊ばらいをおすすめします。】

にすると，ち密なグラフィックになりますが，にじむので判定がおかしくなるのです。それと，[F1]キー（自殺）を連射したらだめだヨ。思いっきり死んじゃうんです。

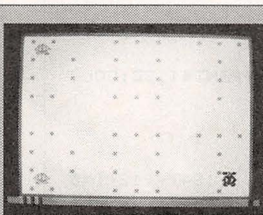
終章

僕たちHANIWA－TEAMは常連を狙っています。名前を覚えといてくださいねっ！

で，このDOT　DOTは，SCREEN３なのでグラフィックは多少悪いんだけど，キャラクターはその分キレイでしょ！　リストも短めだし。最初のうちは死んでばっかり，でもやり込めばおもしろさはわかります。ハニの足止めのコツさえわかったら…。

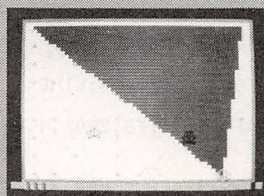
でも，こんなのむずかしすぎらぁい！という人は，180行の15を，14にしてくださいね。

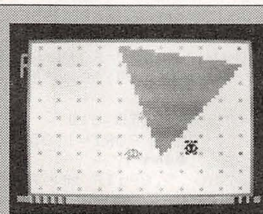
P.S.　COLOR文をマシン語かVPOKE文でできないものでしょうか？アドレスを誰か教えてください。



▲《写真１》ゲーム・スタート!!　左上が自分です。うまく誘導しろ!!

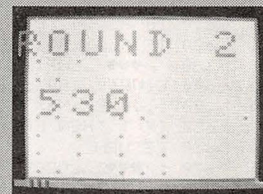
▼《写真２》こうやって杭の色を変えて三角形を作るんだ!!





▲《写真３》あやまってハニを三角形の中に入れるとやられてしまう

▼《写真４》右下にある黒い線の数だけ敵を倒せばラウンド・クリア



DOT DOTのプログラム・リスト

```
10 '  ┌──────────────────┐
20 '  |      DOT DOT      |
30 '  |  BY HANIWA&MANIWA. |
40 '  └──────────────────┘
50 '  ♥♥♥___INIT___♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
60 ONSPRITEGOSUB 680:SPRITE OFF:KEY OFF:ON INTERVAL=234 GOSUB 800:COLOR 15
70 DEFUSR=&H90:INTERVAL OFF:A=USR(0):SCREEN 3,2,0:OPEN "GRP:" AS#1
80 ON KEYGOSUB 680:KEY(1)OFF:M1$="CN24CN24":M2$="AN21AN21":M3$="FN29FN29":M4$="G
N31GN31"
90 '  ♥♥♥___SPRITE___♥♥♥♥♥♥♥♥♥
100 FOR I=0 TO 3:A$="":FOR J=1 TO 4:READ B$:FOR K=1 TO 8
110 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,K*2-1,2))):NEXT K,J:SPRITE$(I)=A$:NEXT I
120 '  ♥♥♥___GAME START___♥♥♥♥
130 SC=0:MN=3:RO=1:RS=1:CC(1)=4:CC(2)=10:CC(3)=9:T=0
140 '  ♥♥♥___ROUND START___♥♥♥
150 X=40:Y=20:U=40:V=160:O=220:P=160:PS(1)=0:PS(2)=0:PS(3)=0:MM=0
160 SPRITE OFF:KEY(1)OFF:PUTSPRITE0,(0,208)
170 PLAY"L8T150O5S9M9999EEFGO6C4O5B4AGFD2R8DDEFB4A4GFEC2R8","L8T150O6V13EEFG2O7C
2O6F2R8DDEF2A2O7C2","S9L8T150O2EEFGO3C4O2B4AGFD2R8DDEFB4A4GFEC2"
180 LINE(16,6)-(240,180),15,BF:LINE(16,6)-(240,180),3,B:PUTSPRITE0,(X-8,Y-8),2
190 PUTSPRITE0,(X-8,Y-8),5:PUTSPRITE1,(U-8,V-8),4:PUTSPRITE2,(O-8,P-8),1
200 RESTORE 950:IF RS>1 THEN FOR I=2 TO RS:FOR J=1 TO 9:READA$:NEXT J:READ F:NEX
T I
210 FOR I=12 TO 172 STEP 20:READ A$:B$=RIGHT$("0000000000"+BIN$(VAL("&H"+A$)),11
)
220 FOR J=1 TO 11:IF MID$(B$,J,1)="1" THEN PSET(J*20+10,I),14
230 NEXT J,I:READ F:IF T=0 THEN T=F
240 IF PLAY(0) THEN 240 ELSE GOSUB 640:SPRITE ON:KEY(1) ON:GOSUB 800:INTERVAL ON
250 '  ♥♥♥___MAIN LOOP___♥♥♥♥♥
260 FOR I=1 TO 5-RO/4:S=STICK(0)+STICK(1)
270 VX=((S>5)-(S>1ANDS<5))*4:VY=((S=1ORS=2ORS=8)-(S>3ANDS<7))*4
280 PO=POINT(X+VX,Y+VY):IF PO<>14ANDPO<>15 THEN VX=0:VY=0
290 X=X+VX:Y=Y+VY:PUTSPRITE0,(X-8,Y-8),,1-H:F=STRIG(0)+STRIG(1)
300 IF FANDPO=14 THEN 430 ELSE IF FANDPOINT(X-4,Y)=14 THEN X=X-4:GOTO 430 ELSE N
EXT I
310 '  ♥♥♥___HANI___♥♥♥♥♥♥♥♣♥♥
320 VX=SGN(X-U)*2:VY=SGN(Y-V)*2:PO=POINT(U+VX,V+VY)
330 RR=RRMOD17+1:R=RR¥6+1
340 IF PO<>14ANDPO<>15 THEN VX=0:VY=0
350 H=1-H:U=U+VX:V=V+VY:PUTSPRITE1,(U-8,V-8),CC(R),H
360 '  ♥♥♥___HAGIYA ___♥♥♥♥♥♥♥
370 TK=TK+(TK>0):VX=SGN(U-O)*2:VY=SGN(V-P)*2:PO=POINT(O+VX,P+VY)
380 IF VX*VY THEN IF XY=1 THEN VX=0 ELSE VY=0
390 IF PO<>14ANDPO<>15 THEN VX=0:VY=0
400 O=O+VX:P=P+VY:IF TK=0 THEN PUTSPRITE2,(O-8,P-8),,H+2
410 GOTO 260
420 '  ♥♥♥___PSET&PAINT___♥♥♥♥
430 XY=1-XY:SC=SC+T*10:C=CC(R):SOUND10,13:SOUND5,0:FORI=-15TO10:SOUND4,50+ABS(I)
:NEXT I:SOUND10,0
440 PSET(X,Y),C:PS(R)=PS(R)+1:IF PS(R)=3 THEN PS(R)=0:GOTO 460
450 PX(R,PS(R))=X:PY(R,PS(R))=Y:GOTO 320
460 LINE(X,Y)-(PX(R,1),PY(R,1)),2:LINE-(PX(R,2),PY(R,2)),2:LINE-(X,Y),2
```

★影さんは，なぜパソコンをくるわせることができるのに借金取りをくるわせることができないのですか？まさか思いつかなかったのでは…。（岐阜県中津川市・フレディ13才）……【編集長：私の頭もくるわされそうだ!!】

```
470 XX=INT((2*PX(R,1)+PX(R,2)+X+8)/16)*4:YY=INT((2*PY(R,1)+PY(R,2)+Y+8)/16)*4:PA
INT(XX,YY),2
480 IF POINT(U,V)=2 THEN GOSUB680
490 IF POINT(O,P)=2 THEN 530
500 LINE(X,Y)-(PX(R,1),PY(R,1)),C:LINE-(PX(R,2),PY(R,2)),C:LINE-(X,Y),C
510 PAINT(XX,YY),C:GOTO 320
520 ' ♥♥♥___DEAD&CLEAR____♥♥♥
530 SOUND10,15:SOUND4,0:FORJ=-20TO100STEP2:SOUND4,100-ABS(J):NEXT:SOUND4,0
540 O=220:P=160:T=T-1:SC=SC+500:PUTSPRITE 2,(0,-40):TK=5
550 LINE(X,Y)-(PX(R,1),PY(R,1)):LINE-(PX(R,2),PY(R,2)):LINE-(X,Y)
560 PAINT(XX,YY):GOSUB 640:IF T>0 THEN 320
570 A=USR(0)?INTERVAL OFF:PLAY"T150S9M9999L805EEFGFFGAB6A6B606C2","T15005V12C2D4
F4S9G6F6G6V1205E4.","T150V1303L6DCDEDEFEDC4."
580 SPRITEOFF:KEY(1)OFF
590 FORI=1TO500:NEXT:MN=MN+1:RO=RO+1:RS=RO:T=0
600 PUTSPRITE0,(0,208):COLOR 13:DRAW"BM10,20":PRINT#1,"ROUND";RO:PRINT#1,SC:COLO
R 15
610 IF RS>20 THEN RS=RS-20:GOTO 610
620 IF PLAY(0) THEN 620 ELSE FORI=1TO500:NEXT:GOTO 150
630 ' ♥♥♥___WRITE REST___♥♥♥♥
640 LINE(0,184)-(250,200),5,BF:IF MN THEN FOR I=1 TO MN:LINE(12+I*8,184)-(12+I*8
,200),10,BF:NEXT I
650 IF T THEN FOR I=1 TO T:LINE(250-I*8,184)-(250-I*8,200),1,BF:NEXT I
660 RETURN
670 ' ♥♥♥___OUCH!!___♥♥♥♥♥♥♥♥
680 A=USR(0):INTERVAL OFF:SPRITEOFF:MN=MN-1:F=Y:SOUND 1,0
690 SOUND8,15:SOUND0,0:FORJ=0TO100STEP20:FORI=1TO50STEP3
700 Y=Y-ABS(-16-F)/80:X=X+RND(1)*10-5:PUTSPRITE0,(X,Y),14,H:H=1-H
710 SOUND0,I+J:NEXTI,J:SOUND0,0
720 GOSUB640:IF MN>0 THEN CLS:RETURN 150
730 ' ♥♥♥___GAME OVER..___♥♥♥
740 PUTSPRITE0,(0,-40)
750 COLOR 13:DRAW"BM10,20":PRINT#1,"GAMEOVER":PRINT#1,SC:COLOR 15
760 PLAY"S9M9999L12T15005G6GF6EF6E04G605ES10M500DR6DR6C4R4","V13L2T15003GF02S10G
12R6G12R603C4"
770 IF PLAY(0) THEN 770 ELSE H=1-H:PUTSPRITE2,,,H+2:PUTSPRITE1,,,H
780 FORI=0TO50:IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN CLS:RETURN 130 ELSE NEXT:GOTO 770
790 ' ♥♥♥___B.G.M.!___♥♥♥♥♥♥♥
800 MM=MMMOD12+1:ON MM GOTO 810,820,830,840,810,820,830,850,860,860,870,880
810 PLAY"S9M9999L8T12805D.E16R8M3000D.E16R8DEE04M9999G05CE16G.FE04G","L8T128V140
2"+M1$+M1$+M1$+M1$:RETURN
820 PLAY"05D4.C16C.M3000CEGB4.A16A4R8M9999EE16","01"+M2$+M2$+M2$+"A02AEN28":RETU
RN
830 PLAY"E.F16R8M3000E.F16R8EFFM99904FA05D16F.EF16G.",M3$+M3$+M3$+M3$:RETURN
840 PLAY"A2..G16G1R16","A03"+M2$+"AN21A02"+M4$+M4$:RETURN
850 PLAY"A2..B16G2..BB16","A03"+M2$+"AN21A02"+M4$+M4$:RETURN
860 PLAY"L1605B8.N60R8M3000B8.N60R8L8BN60N60M9999CEG1606C.05BAG","L1602B8.N24R8B
8.N24R8L8BN24N24L16GR16GR16GR16GR16GR16GR16G":RETURN
870 PLAY"A4.L16GG4R16D12E12F12A4.GG2","A4.GG4R16D12E12F12A4.GG4.":RETURN
880 PLAY"L16R8F8ED04G805L16D4.CC1","L1602R8GR16GR16G8G4.FF1":RETURN
890 ' ♥♥♥___SPRITE DATAS___♥♥
900 DATA 000000030F1B3559,D3D1BB1F2F733C00,00000080E0B05834,9617B9F0E89C7E38 :'
♥♥♥ MANI,HANI 1 ♥♥♥
910 DATA 000000001070D1A2C,69E89D0F17393E1C,000000C0F0D8AC9A,CB8BDDF8F4CE3C00 :'
♥♥♥ MANI,HANI 2 ♥♥♥
920 DATA 3D7C39020F1F1733,7173191F2F333C1C,9CBEBC40F0F8E8CC,8ECE98F8F4CC3C38 :'
♥♥♥ HAGIYA 1 ♥♥♥
930 DATA 00040F0B020F1F77,733113196F6F3730,00B0F0A040F0F8EE,CE8CC898F6F6EC0C :'
♥♥♥ HAGIYA 2 ♥♥♥
940 ' ♥♥♥___ROUND DATA___♥♥♥
950 DATA 677,552,552,672,000,677,552,552,672,1, 250,500,08F,040,002,FC8,09F,309,
092,1
960 DATA FFF,FFF,FFF,FFF,FFF,FFF,FFF,FFF,FFF,3, 0F8,1FC,5AC,7AE,7FF,3DF,1DD,1FC,
1FC,3
970 DATA 008,0C8,1FC,FFE,FFF,FFF,3FF,19E,00C,3, 080,100,11E,121,100,100,101,13E,
080,2
980 DATA 0BC,300,480,33E,508,108,108,108,118,2, 020,0F0,020,02E,020,720,0A0,0AE,
320,2
990 DATA 203,21C,3C4,484,49F,084,084,108,210,2, 203,301,200,200,77F,014,07F,455,
67F,2
1000 DATA AAA,555,AAA,555,AAA,555,AAA,555,AAA,3, 311,08A,004,788,05F,042,04C,090
,30E,3
1010 DATA 008,39F,444,05F,044,042,050,188,007,2, 004,204,21F,484,44E,455,455,444
,444,2
1020 DATA 252,7D4,55C,452,000,4F9,050,050,4F9,2, 401,18C,124,020,030,000,471,673
,603,2
1030 DATA 18C,3DE,3FE,3FE,3FE,1FC,0F8,070,020,3, FFF,080,110,3D1,656,1588090,111
,20E,1
1040 DATA FFF,401,401,401,401,401,401,401,FFF,3, 4FE,509,509,509,4CE,429,429,429
,7C9,3
```

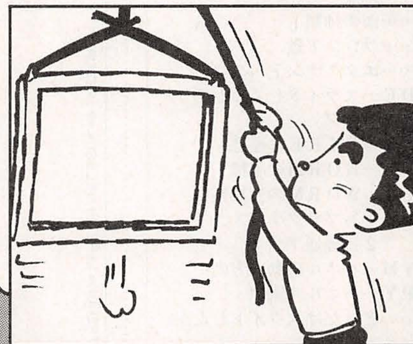
★ベーマガ87年6月号の「ガリウスの迷宮」のマップでクロスワード・パズルを作ったわたしは，14才の天才少女だー！（福島県伊達郡・**ごおすと14才**）……**【編：エライ！影さんにはとうていマネできないことですね。】**

MSX2用

SLIDE GAME

スライド ゲーム

Yo-Yo



●遊びかた

ゲームの目的は，黄緑色のパネルをすべて消すことにあります。方法は，まず黄緑色のパネルどおしをすべて縦もしくは横(ナナメはダメ)に接するように並べ変え，なおかつ，緑色のパネルが縦・横(ナナメは可)に接していないという条件で，黄緑色のパネルの上にWORMをのっけて[ESC]キーを押すと，WORMのいるパネルを中心に，パネルが消えていきラウンド・クリアです。



《第1図》キャラクター紹介

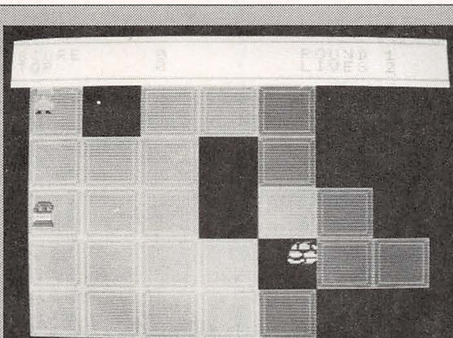
●あうと(ゲーム・オーバー)

①敵にぶつかる
②緑色のパネルを消してしまう
③黄緑色のパネルが残ってしまう

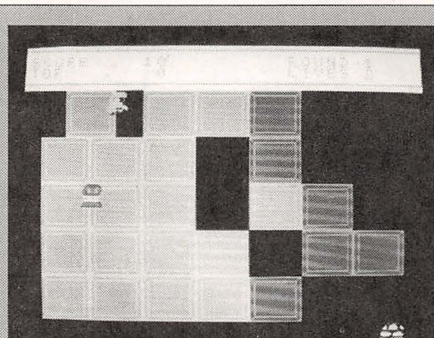
●その他

練習用にプラクティス・モードがあります。タイトル画面のときに[1]キーを押すとこのモードになります。このモードでは，敵はWORMしかいません。その上，WORMは動かないし，当たっても死にません。まず，このモードでやりかたを練習してください。

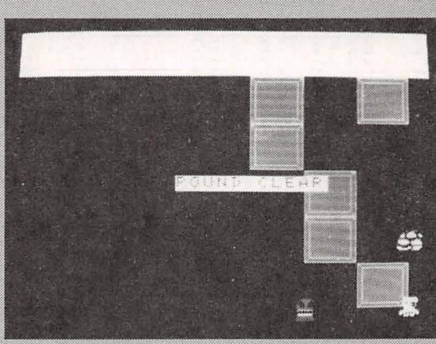
なお，普通にはじめるときは，タイトル画面のとき[2]キーを押してください。



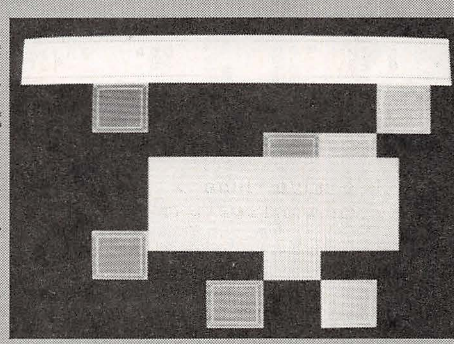
◀《写真1》ゲーム・スタート!! 左上にいるのが主人公のキャラだ!!



◀《写真2》こうやってパネルをスライドしていきます



▶《写真3》やった!! ラウンド・クリアだ!! この調子でつぎの面へ!!



▶《写真4》プレイヤーが3人やられるとゲーム・オーバーだ!!

★この前，アウトランをしていたらスピード違反と無免許運転で罰金を取られた。(三重県鈴鹿市・**達知恵吾14才**)
……**【編**：いま，交通安全週間なんだから安全運転しなきゃだめですよ。**影**：じゃあアウトランも60キロで走るか。**】**

《第1表》変数表

X，Y……	自分の座標
LE………	残りの人数
SC………	得点
RO………	面の種類
RD………	ラウンド数
EX………	エクステンド・スコア
SLIDE…	スライドしてるかのフラグ
FX，FY…	FIREの座標
TX，TY…	WORMの座標
Z1，Z2…	WORMの初期座標
LV………	1）プラクティス 2）普通フラグ
XM，YM…	パネルの動く方向
PX，PY…	パネルの座標
PM………	どれだけスライドしたか

CHECKER FLAG

編：さて，MSX2の作品ですけど。

Dr.D：MSXにくらべて，ゲーム内容はまだまだじゃが，なかなかの力作が届くようになってきたな。

編：このプログラムは，リストがとても見やすいですね。

Dr.D：うむ，REM文がちと目立たないのが難点だが，非常にわかりやすいリストだ。

SLIDE GAMEのプログラム・リスト

```
10 '************************
20 GOTO 1710
30 GOSUB1840
40 GOTO 1970 : '  TITLE
50 RESTORE2140 : LE=2 : SC=0 : RO=1 :CLS :RD=1 :EX=1000
60 IF LV=1 THEN RO=2
70 GOSUB1500
80 FORI=0TO2: PUTSPRITEI,(0,213) : NEXT
90 PLAY"O4S0M4000L16EDCEDCO3G.G.G.G","O4S0L16CDECDEC.C.C.C"
100 PLAY"L64O4CDEFGAB","S0L64O3CDEFGAB"
110 IF PLAY(0) THEN 110
120 SLIDE=0
130 IF POINT(17,34)<>1THEN150
140 COPY (0,0)-(31,31),1 TO(16,32)
150 GOSUB1360
160 '
170 FX=16 : FY=10 : F1=1 : A1=1 :GOSUB1420 :TX=Z1:TY=Z2
180 X=0:Y=0
190 IF INKEY$<>""THEN190
200 '
210 '****** ﾒｲﾝ *******
220 '
230 S=STICK(0) OR STICK(1)
240 M1=  (S=7) - (S=3) : M2=  (S=1) - (S=5) : MY= Y+M2 :MX= X+M1
250 P=POINT( (MX)*8+16 , (MY)*8+32 )
260 IF P <> 1 THEN X=MX : Y=MY
270 IFLV=2THENGOSUB470:GOSUB650 ELSE GOSUB470
280 IF SLIDE = 0 THEN 380
290 ' [[[ SLIDE ]]]
300   X= X+XM : Y= Y+YM : QX=PX : QY=PY                    :
310   LINE( PX*8+16 , PY*8+32 ) - STEP(31,31),1,BF:
320   PX= PX+XM : PY= PY+YM : PM=PM+1                      :
330   IF PM=4 THEN SLIDE=0                                 :
340 IFPP=3THEN360
350   COPY(0,0)-(31,31),1 TO (PX*8+16,PY*8+32) : GOTO 370
360   COPY(0,0)-(31,31),1 TO (PX*8+16,PY*8+32),,XOR
370 '
380 IF STRIG(0)=0 AND STRIG(1)=0 THEN 440
390 IF SLIDE=1 THEN 440
400 CX=(X*8)+(XM*32)+16 : CY=(Y*8)+(YM*32)+32 : IFPOINT(CX,CY)<>1THEN440
410 PX=FIX(X/4)*4 : PY=FIX(Y/4)*4:SLIDE=1 : PM=0 : PP=POINT(X*8+18,Y*8+33)
420 SC=SC+10:GOSUB1440
430 '
440 PUTSPRITE0,(X*8+16 , Y*8+32) : IF S AND SLIDE=0 THEN XM=M1 : YM=M2
450 IFINKEY$=CHR$(27)ORSTRIG(2)THEN 720
460 OT=0:GOTO 230
470 '****** ﾃｷ 1 ********
480 '
490 T1=0 : T2=0
500 IF ABS(TX-PX)<4 AND ABS(TY-PY)<4 AND SLIDE THEN TX=TX+XM:TY=TY+YM:GOTO 590
510 IF LV=1 THEN 590
520 IFT=1THENT=0:RETURNELSET=1
530 GOSUB610
540 IF OK=1 THEN 580
550 GOSUB630 :  IF OK THEN 580
560 '
570 T1=0 : T2=0
580 TX=TX+T1 : TY=TY+T2
590 PUTSPRITE1,(TX*8+16,TY*8+32)
600 IF TX=X AND TY=Y AND LV=2 THEN 1130 ELSE RETURN
610 OK=0:T1=SGN(X-TX):IF T1=0THENOK=0 : RETURN
620 IFPOINT( (TX+T1)*8+20,TY*8+36 )<>1THENOK=1:RETURNELSEOK=0:RETURN
630 T1=0 : T2=SGN(Y-TY)
640 IFPOINT( TX*8+20,(TY+T2)*8+36 )<>1THENOK=1:RETURNELSEOK=0:RETURN
650 '******* ﾃｷ 2 ********
660 '
670 FX=FX+F1 : FY=FY+A1
680  IFFX=0ORFX=28THENF1=-F1
690  IFFY=0ORFY=20THENA1=-A1
700 PUTSPRITE2, (FX*8+16 , FY*8+32)
710 IF ABS(FX-X)<2 AND ABS(FY-Y)<2 THEN 1130 ELSE RETURN
720 '
730 '***** CLEAR? ******
740 BO=0
750 ERASEA,B : DIMA(50),B(50)
760  X= FIX(TX/4)*32+24 : Y= FIX(TY/4)*32+40
770   BB=0 : B=0
780  FORA=0TO4 :LX=X+X(A)*32:LY=Y+Y(A)*32
790   P=POINT( LX,LY )
800   IFP=2THEN LINE (LX-8 ,LY-8)-STEP(31,31),8,BF,AND :OT=1:GOTO 910
810   IFP=3THEN A(BB)=LX : B(BB)=LY : BB=BB+1 : LINE(LX-8,LY-8)-STEP(32,32),1,BF
:BO=BO+10
820   IF BB=<BTHEN860
830  NEXT
840   B=B+1 :X=A(B) :Y=B(B)
850  GOTO 780
860 '-----------
870 DM=0 : FORI=24 TO 248 STEP 32 : FOR J=40TO192 STEP32
880   IF POINT(I,J)=3 THEN OT=1:DM=1 : LINE(I-8,J-8)-STEP(31,31),8,BF,AND
890  NEXT J,I
900 IFDM=0THEN970
910 '*****ｳｿﾂ ﾂｲﾀﾞ*****
920  COPY(100,100)-(255,108)TO(0,40),1
930  PRESET(100,100):PRINT#1,"ｳｿﾂｹ !!!":
940  FORI=0TO3000 : NEXT
950  COPY(0,40)-(155,48),1TO(100,100) :GOTO1130
960 '
970 '******** ｸﾘｱ !!! ****
980 '
990 PRESET(101,101) : PRINT#1,"BONUS";BO*RD
1000 PLAY"O4S11M700T255L8C5GAGFEFGFDD.C4 DD.E4  L64GFDCEO5C
1010  IFPLAY(0)THEN1010
1020 FOR I=1 TO BO*RD STEP 10
1030 SC=SC+10: GOSUB1440 : BEEP : NEXT
1040 COLOR 8,15
1050 LINE(100,100)-(189,110) ,7,B : LINE(101,101)-(188,109),15,B
```

★オールアバウトナムコIIのことをオールアダルトナムコIIとまちがえて買う人が何人いるでしょうか？（兵庫県西宮市・つるがのりんご13才）……【編：裏表紙を見て，さんまの名探偵の必勝本だと思った人はいましたよ。】

```
1060 PRESET(101,101) :PRINT#1,"ROUND CLEAR"
1070   FORJ=0TO3
1080   FORI=7TO0STEP-1:COLOR =(8,I,0,0):FORF=0TO30:NEXT:NEXT
1090   FORI=0TO7:COLOR =(8,I,0,0):FORF=0TO30:NEXTF,I,J
1100 COLOR ,1 :CLS : RO=RO+1 : RD=RD+1
1110 IFLV=1THEN1970ELSE70
1120 '
1130 '******* ﾔﾗﾚﾀ !! ******
1140 '
1150 SOUND7,254
1160 SOUND8,15
1170   FOR I=0 TO 1 : FORJ=0TO255 STEP3
1180   SOUND1,I : SOUND0,J : NEXT : NEXT
1190 SOUND8,0
1200 LE=LE-1 : IFLE=-1THEN1230
1210 IF OT=1 THEN LINE(0,32)-(256,212),1,BF :GOTO 70ELSE 130
1220 '
1230 '***** GAME OVER *****
1240 '
1250 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,213):NEXT
1260 LINE(80,80)-(22*10,14*10),14,BF
1270 COLOR 5,14 : IFHI<SCANDLV=2THENHI=SC
1280 PRESET(96,96) : PRINT#1, "< GAME OVER >"
1290 PRESET(88,112): PRINT#1, "Try again(y/n)"
1300  I$=INPUT$(1)
1310  IFI$="Y"ORI$="y" THEN 1340
1320  IFI$="n"ORI$="N" THEN COLOR 15,4,7 :END
1330 GOTO 1300
1340 COLOR 15,1 : GOTO50
1350   '
1360   '**** ｽｺｱ ﾅﾄﾞ ｦ ｶｸ ****
1370   '
1380 COLOR 14,15
1390  LINE (0,0)-(256,31) ,15,BF
1400   LINE (3,3)-(252,27) ,3,B
1410    PRESET(8,16) : PRINT#1, USING"TOP   #####";HI
1420 COLOR 5,15 :PRESET(168,16) :PRINT#1,"LIVES";LE
1430    PRESET(168,8): PRINT#1,"ROUND";RD
1440 COLOR 14,15:PRESET(8,8)
1450 IFLV=1THEN PRINT#1,"Practius":RETURN
1460    PRESET(8,8 ) : PRINT#1, USING"SCORE #####";SC
1470    IF EX<SC THEN PLAY"S0M400007L8CCCCC":LE=LE+1:EX=EX+1000:GOTO 1420
1480  COLOR 15,1,1:RETURN
1490 '
1500 ' ******ﾒﾝｦ ｶｸ *****
1510 '
1520 ON RO GOSUB 1630,1640,1650,1660,1670,1680
1530  : FORI=1TO5 : READA$
1540   FORJ=1TO7
1550     A=VAL(MID$(A$,J,1))
1560     IF  A = 0 THEN 1600
1570     IFA=2THEN1590
1580     COPY(0 , 0)-(31 , 31), 1  TO( J*32-16 , I*32 ) : GOTO 1600
1590     COPY(0 , 0)-(31 , 31), 1  TO( J*32-16 , I*32 ),,XOR
1600   NEXT
1610 NEXT : READZ1,Z2
1620 RETURN
1630 RESTORE2150 : RETURN
1640 RESTORE2160 : RETURN
1650 RESTORE2170 : RETURN
1660 RESTORE2180 : RETURN
1670 RESTORE2190 : RETURN
1680 RESTORE2200 : RETURN
1690 RO=1:GOTO 1630
1700 '
1710 '*****ｼｮｷ ｾｯﾃｲ *******
1720
1730 COLOR 15 , 1 , 1
1740 SCREEN5,2 : DEFINTA-Z
1750 DIMA(50),B(50)
1760 OPEN"GRP:"AS#1 :
1770   SETPAGE , 1 : CLS
1780   LINE(0,0)-(31,31),10,B
1790   LINE(1,1)-(30,30),2,BF
1800   DRAW"C10 BM1,1 F2R25E2G2D25F2H2L25G2E2U25"
1810 SET PAGE 0,0
1820 FORI=0TO4:READX(I),Y(I):NEXT : GOTO 30
1830 '[[[[[ SPRITE ]]]]]
1840 RESTORE2210 : FORI=0TO2
1850 S$="" : READA$,B$,C$:SP$=A$+B$
1860   FORJ=0TO31
1870     M$=MID$( SP$,J*2+1,2 )
1880     S$=S$+CHR$(  VAL("&H"+M$)  )
1890   NEXT
1900 SPRITE$(I)=S$ : S$=""
1910   FORJ=0TO15
1920     M$=MID$( C$,J*2+1,2 )
1930     S$=S$+CHR$( VAL("&H"+M$) )
1940   NEXT
1950 COLORSPRITE$(I)=S$
1960 NEXT : RETURN
1970 '
1980 '******* TITLE ********
1990 '
2000 COLOR 7,1,1 : CLS :COLOR ,15
2010 LINE (80,32)-(175,96),5,BF
2020 LINE (84,36)-(171,92),15,BF
2030  PRESET(92,44) : PRINT#1,"SLIDE"
2040  PRESET(108,60): PRINT#1, "GAME"
2050 FOR I=0 TO2 : PUTSPRITE I,(I*16+92 , 76),,I : NEXT
2060 COLOR 15,1
2070  PRESET(72,140): PRINT#1,"1-Practius"
2080  PRESET(72,154): PRINT#1,"2-Noamai"
2090  PRESET(64,170): PRINT#1,"Select 1OR2"
2100 I$=INPUT$(1):LV=VAL(I$)
2110 IFLV=0THEN2100
2120 GOTO 50
2130 DATA0,0,0,-1,1,0,0,1,-1,0
2140 '***** men data ****
2150   DATA2022100,2220100,2220210,2222011,2222100, 0,10
2160   DATA1000002,0100020,0010200,0001200,0010020, 16,8
2170   DATA2000001,2000001,1000002,2000001,2000001, 0,16
2180   DATA2220000,1110000,2220000,1110022,0000000, 6,6
2190   DATA2200001,0100020,0010200,0100020,2210001, 6,6
2200 DATA1212120,2000010,0001200,001000,002000,20,4
2210 DATA 0F0F0F1F0C0D0C07071F3F3D3707060E
2220 DATA F8FCFCFCC8E8C8F0F0FCFE5EF6703038
2230 DATA 050505050B0B0B0B0E0E0E0E0E0E0606
2240 DATA 03070D0A1C1C1F0F0A000A0F0F1F1F3F
2250 DATA F8FCF6EAE6E4FCF8A800A8F8FCFEFEFE
2260 DATA 08080808080808080F0E0E0F08080808
2270 DATA 0306091B3B3B7D7E7F7FBEDDE1FF7E3D
2280 DATA 7EF8E0F6F7F3ED1E7E7F7F7FBFBE7CF8
2290 DATA 0C02030405070609 0B0F090607050 40C
```

★BMスーパー・クイズって，とてもむずかしいと思いませんか。ぼくはいっしょうけんめい考えました。はたして正解なのでしょうか？(福井県坂井郡・角　幸治15才)……【編：世界一むずかしいと業界で話題だそうで。】

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用
(※1500で動かすには，1200用SP-5030BASICが必要です)

メンタル
MENTAL



AO Jr.

ストーリー

A国とB国では争いが絶えません。今日もまたはじまりました。敵のB国は「ビーム瞬間発生装置」内蔵の無人戦闘機を大量に送りこんできました。危うし。

ところがどっこい，我A国は「大型ハイパービーム砲」内蔵の対空戦闘砲があります。これは負けることを知りません。勝ったも同然。

しかしなんと，戦闘場の屋根の上は，やじ馬でいっぱいです。

あなたは，人民に被害を与えぬよう，ビシバシやっつけてください。

遊びかた

Z X キーで左右移動，/ キー（割り算の記号）でビームです。

敵のビームをよけながらビームでやっつけてください。敵が50点，敵のビームを撃つと10点です。

上の壁にビームを当てると穴があくだけですが，もう一度そこを撃つと，人民に被害がでて500点減点です。さらにもう一度撃つと……あわれにも自爆してしまいます。

1面クリアすると，ルーレットがまわりますので，好きなキーを押して止めてください。でた数だけ点数が入ります。でた数が0点か1,000点のときだけ，壁と人がもとにもどります。他のときはそのままつぎの面へ行きます。

3回やられると，ゲーム・オーバーです。

あと，P キーを押すとポーズがかかります。好きなキーを押すと解除します。

なるべく敵のビームを一緒に撃つようにすると，高得点が取れると思います。

1面目だけでの最高，最低点数を競うのも，おもしろいと思います。

プログラム

くふうしたのは，壁を撃ったときの動きと，連射ができないようにしたところです。両方ともたいしたことはしていないので，わかると思いますが，前者は変数TS( )の内容，後者は変数REに注意しながら見てください。

それから，500点減点のとき（1622〜1642行）に，めんどうくさいことをしていますが，これは，スコアの1の位にも変化を与えて，いかにも減っているんだと思わせるためです。

マシン語は，画面の13〜22行の間をスクロールさせるためのものです。

最後に

このゲームは，私が3年ほど前に作ったゲームを大改造したものです。おかげでプログラムはあちこちに飛んでいます。すいません。

今度これのパワーアップ版でも作ろうかと思っています。

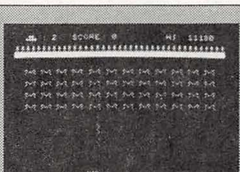
それではさようなら。

《第1表》変数表

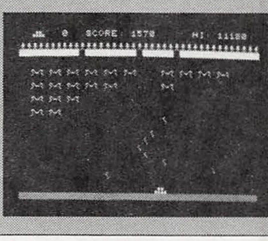
変数	内容	変数	内容
HS	ハイスコア	B	敵消滅用空白の表示位置
SC	スコア	S	敵を倒した数
H	自機の数	A	ボーナスの点数
X	自機のX座標	O	壁と人をもとに戻すかどうか
X1	自機移動後の空白表示位置	OZ	敵を再編成させるかどうか
K$	キー入力	M，N	マシン語書込番地指定用
RE	連射防止用	A$,D,DH	マシン語
TS( )	壁崩壊用データ	I，J	雑用
Q	ビームの表示位置		
BO	ビーム移動音用		



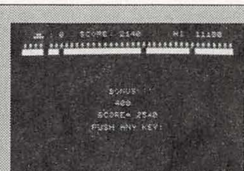
▲《写真1》ずいぶんこったタイトルですこと



▲《写真2》インベーダーもどきのシューティング・ゲームだぞ



◀《写真3》敵は動かないが、ビームをぼんぼん撃ってくるんだ



▲《写真4》すべてやっつけるとルーレットがまわり，でた数が加算される

★影さん，僕は，僕は……グー。(神奈川県横須賀市・ケロくん11才)……【影：それなら，パーだ！やった，勝ったぜ！編：だめですよ，あとだしは反則ですよ。つぐ美：何やってんですか。ケロくん眠ってますよ。】

MENTALのプログラム・リスト

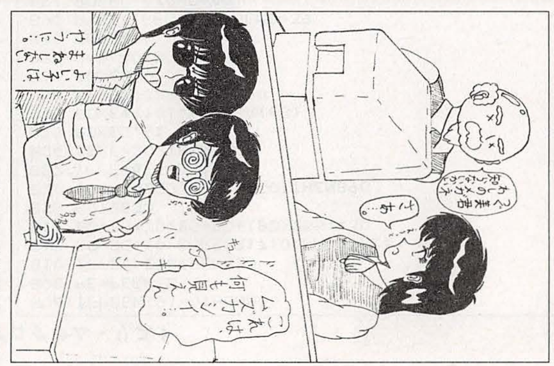
```
1 REM**********************
2 REM*     「MENTAL」      *
3 REM* FOR MZ-1200/80K/C   *
4 REM*     BY AO JR.       *
5 REM*   1987/2/22(B)      *
6 REM**********************
9 REM■■■■ ショキ セッテイ ■■■■
10 PRINT"▣"
20 GOSUB5000
22 GOSUB3000
24 HS=0
25 DIM TS(1,13)
26 FORI=0TO13:FORJ=0TO1
27 READ TS(J,I):NEXTJ,I
30 SC=0:H=3:O=0:RE=0
32 S=0:O2=0
40 X=19
99 REM■■■■ ガメン ■■■■
100 POKE53248+2,254:POKE53248+3,253
110 PRINT"▣";TAB(5);":";H-1;"    SCORE:";SC;TAB(28);"HI:";HS
120 FORI=0TO38:POKE54208+I,90:NEXT
130 IFO=1THEN140
132 FORI=0TO38
134 POKE53368+I,99
136 POKE53328+I,202:POKE53368+I,67
138 MUSIC"¯#B0":NEXT
140 IFO2=1THEN160
150 FORI=6TO13STEP2:FORJ=1TO34STEP3
152 POKE53249+J+I*40,230:POKE53250+J+I*40,228
154 MUSIC"C0D":NEXTJ,I
160 POKE54168+X,254:POKE54169+X,253
170 MUSIC"B6_A_GC7¯C"
699 REM■■■■ エイリアンビーム & ジブンイドウ ■■■
700 USR($8000)
702 IFRND(1)<.6THENBX=53769+RND(1)*38:GOTO706
704 BX=53769+X
706 POKEBX,238
730 POKE17828,0:GETK$
732 IFK$=""THENRE=0:GOTO762
740 IFK$="/"THEN800
742 RE=0
750 IF(K$="Z")*(X>0)THENX=X-1:X1=X+2:GOTO770
752 IF(K$="X")*(X<37)THENX=X+1:X1=X-1:GOTO770
754 IF(K$="P")=0THEN762
755 CURSOR16,11:PRINT"PAUSE"
756 MUSIC"¯B0¯#B"
757 GETT$:IFT$=""THEN757
758 MUSIC"¯#B0¯BR2"
759 CURSOR16,11:PRINT"     "
762 IF(PEEK(54128+X)=238)+(PEEK(54129+X)=238)THEN2000
766 GOTO700
770 POKE54168+X1,0
780 POKE54168+X,254:POKE54169+X,253
790 GOTO762
799 REM■■■■ アナタ ビーム ハッシャ! ■■■■
800 IFRE=1THEN762
802 RE=1:MUSIC"_B0B":POKE$11A2,1
804 Q=54128+X:BO=110
806 IFPEEK(Q)=0THEN830
808 PE=PEEK(Q)
810 IFPE<>238THEN820
812 SC=SC+10:CURSOR17,0:PRINTSC;" "
814 BO=BO+30:BO=BO+(BO>255)*30
818 GOTO830
820 IF(PE=228)+(PE=230)THEN890
822 IFPE=67THEN1500
824 IFPE=202THEN1600
830 POKEQ,61
840 POKE$11A1,BO:USR(68)
850 IFQ<53326THEN1700
860 POKEQ,0
870 Q=Q-40:BO=BO-5
880 GOTO806
890 B=41:IFPE=228THENB=39
891 POKEQ,0:Q=Q-40
892 POKEQ,227
893 FORI=20TO0STEP-2:USR(68):POKE$11A2,I:USR(71):NEXT
894 POKEQ,67:POKEQ+B,67:MUSIC"_C0"
895 POKEQ,107:POKEQ+B,107
896 FORI=0TO30:POKE$11A2,I:USR(71):USR(68):NEXT:USR(71)
898 POKEQ,0:POKEQ+B,0
900 SC=SC+50:CURSOR17,0:PRINTSC;" "
920 S=S+1
930 IFS<>48THEN762
999 REM■■■■ メンクリア ■■■■
1000 FORI=0TO1:MUSIC"C0DEFDEFGEFGAFGABGAB¯CAB¯C¯D":NEXT
1002 FORI=6TO23:CURSOR0,I:PRINTSPC(40);:NEXT
1004 CURSOR16,10:PRINT"BONUS !!"
1006 MUSIC"¯A2R1¯A2R1¯A2R1¯A2R5¯A3R1¯A7R7"
1010 CURSOR13,16:PRINT"PUSH ANY KEY!"
1020 A=INT(RND(1)*11)*100
1030 CURSOR16,12:PRINTA;"   "
1040 POKE$11A2,INT(RND(1)*10):USR(68)
1050 GETK$:IFK$=""THEN1020
1060 CURSOR14,14:PRINT"SCORE=";
1070 MUSIC"¯A0":FORI=0TO500:NEXT
1080 SC=SC+A:PRINTSC
1090 FORI=0TO2:MUSIC"C0DEFGAB¯C":NEXT
1092 MUSIC"R9F4CARAFCGRGCRCRCRC9"
1100 FORI=0TO1000:NEXT
1110 FORI=6TO23:CURSOR13,I:PRINTSPC(13):NEXT
1120 O=1
1130 IF(A=0)+(A=1000)THENO=0:MUSIC"R5¯A1R¯AR¯BR¯C¯B"
1140 GOTO32
1499 REM■■■■ カベ ヒガイ ■■■■
1500 FORI=0TO13
1510 POKEQ+TS(0,I),TS(1,I)
1520 MUSIC"_C0"
1530 NEXT
1540 GOTO762
1599 REM■■■■ ジンミン ヒガイ ■■■■
1600 FORI=0TO1:FORJ=202TO205
1602 POKEQ,J:MUSIC"D0":NEXTJ
1604 POKE$11A1,100:FORJ=0TO255STEP5:POKE$11A2,J:USR(68):NEXTJ,I
1610 FORI=0TO1:FORJ=206TO207:POKEQ,J:MUSIC"¯FOE":NEXTJ,I
1620 POKE$11A1,255:POKE$11A2,200:USR(68)
```

MZ-1200/700

★僕は見た！ゲーム・センターで工事用作業服を着た年令60～70才ぐらいのおっさんが，白髪頭をふりみだし，すばやい手の動きでバブルボブルに熱中している姿を！（富山市・**羅来亜，田死魔屋15才**）……【Dr.D：負けた。】

```
1622 FORI=0TO19
1630 SC=SC-24:CURSOR17,0:PRINTSC;" "
1640 NEXT
1642 SC=SC-20:CURSOR17,0:PRINTSC;" "
1650 MUSIC"DORDRC"
1652 POKEQ,0
1660 CURSOR0,22:PRINTSPC(40);
1670 GOTO700
1699 REM■■■■■ ヒ゛-ム モト゛ッテクル ■■■■■
1700 FORI=0TO300:NEXT
1710 POKEQ,0
1720 QY=2
1730 I=0
1740 CURSORX,QY:PRINTCHR$(237+I)
1750 BO=BO+(BO>240)*10+10:POKE$11A2,BO:USR(68)
1760 CURSORX,QY:PRINT" ":QY=QY+QY*.3
1770 IFQY>23THEN2000
1780 I=I+1:IFI=2THEN1730
1790 GOTO1740
1999 REM■■■■■ ヤラレタ & ケ゛-ム オ-ハ゛- ■■■■■
2000 FORI=0TO5
2002 POKE54168+X,INT(RND(1)*10)+223:POKE54169+X,INT(RND(1)*10)+223
2010 MUSIC"CO_C":NEXT
2020 H=H-1
2022 IFH=0THENCURSOR6,0:PRINTH:GOTO2050
2030 FORI=13TO23:CURSOR0,I:PRINTSPC(39);:NEXT
2040 O=1:O2=1:GOTO40
2050 CURSOR13,10:PRINT" GAME OVER!! "
2070 FORI=1TO2:MUSIC"_C8R0_C7R0_C3R0_C6_E_C7R4":NEXT
2080 IFHS<SCTHENHS=SC
2090 CURSOR13,12:PRINT" TRY AGAIN? "
2092 I=0
2100 IFI=1000THENGOSUB3000:GOTO2130
2102 GETK$
2110 IFK$="N"THENEND
2120 IF(K$="Y")=0THENI=I+1:GOTO2100
2130 PRINT"◘"
2140 FORI=0TO2:MUSIC"_C3‾A_C_D_E‾CCD":NEXT
2150 GOTO30
2999 REM■■■■■ デモ ■■■■■
3000 PRINT"◘ ■■■■■ ■■■■■ ■ ■■■ ■■■■■ ■■■■■ ■ ┌┐ ┌┐"
3010 PRINT" ■ ■ ■ ■ ■■■■■■■■ ■ ■ ■ └┘ ■ ▒"
3020 PRINT" ■■■■■ ■■■■■ ■ ■ ■■■■■ ■ ■ ▒"
3030 PRINT" ■ ■ ■ ■■■■■ ■ ■ ■ ■■■■■ ──┘"
3040 PRINT" ■ ▒ ■■■■■ ■ ▒ ■ ▒ ■ ▒ ■ ■■■■■ ▒"
3050 PRINT" │ ▒ _ ▒ ▒▒▒▒ ▒▒▒ ▒ _ ▒ _ ▒ _ ▒▒▒▒▒ ▒"
3060 PRINT" └──────────┘ └──┘ └──┘ └──────┘"
3070 PRINT" ▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒ ▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
3090 CURSOR19,11:PRINT"■■■■"
3100 CURSOR13,15:PRINT"BEAM '/' KEY"
3110 CURSOR16,17:PRINT" ▞▚ "
3120 CURSOR16,18:PRINT"▞ ▚ ▚"
3130 CURSOR3,19:PRINT"LEFT 'Z' KEY ■■■■ RIGHT 'X' KEY"
3140 CURSOR15,21:PRINT"[FIGHTER]"
3142 CURSOR2,11:PRINT"▄▀▄▀▄"
3144 CURSOR2,12:PRINT"▄▀▚▞▀▄"
3146 CURSOR2,13:PRINT"▚ ▀ ▞"
3148 CURSOR1,15:PRINT"[MENTAL]"
3150 CURSOR31,10:PRINT" ▌▒▐"
3152 CURSOR31,11:PRINT" ▀█▀"
3154 CURSOR31,12:PRINT" ▞ ▚"
3156 CURSOR31,13:PRINT"┬ ┌┬┐ ┬"
3158 CURSOR31,14:PRINT"┴ └┴┘ ┴"
3160 CURSOR32,16:PRINT"[MAN]"
3170 TEMPO5:MUSIC"‾#B2‾G‾C‾G‾#B‾C‾G‾A‾#B4‾A2‾G‾#B4‾A2‾G‾#BOR1‾#B9"
3180 CURSOR13,23:PRINT"PUSH ANY KEY!"
3182 MUSIC"‾CO"
3190 I=0
3192 IFI=500THEN3000
3194 GETT$:IFT$=""THENI=I+1:GOTO3192
3200 MUSIC"‾AO‾B"
3210 TEMPO7
3220 PRINT"◘"
3230 RETURN
4999 REM■■■■■ マシンコ゛ カキコミ ■■■■■
5000 LIMIT$8000:M=8*16↑3:N=26:CS=0
5002 CURSOR20,24:PRINT"●";
5010 FORI=MTOM+N-1
5020 READA$
5030 D=ASC(A$):GOSUB5080:DH=D
5040 D=ASC(RIGHT$(A$,1)):GOSUB5080
5050 D=DH*16+D:POKEI,D
5052 CS=CS+D
5054 CURSOR0,24:PRINT
5060 NEXT
5062 READCM:IFCM=CSTHENRETURN
5064 PRINT"◘マシンコ゛ノ テ゛-タ ニ アヤマリカ゛ アリマス!!"
5066 MUSIC"‾#B9"
5068 LIST5110-5130
5070 END
5080 IFD<58THEND=D-48
5090 IFD>57THEND=D-55
5100 RETURN
5109 REM■■■■■ エイリアンミサイル イト゛ウ ノ マシンコ゛ ■
5110 REM $8000:DATA 01,68,01,11,97,D3,21,6F,D3,ED,B8,AF,06,28,21,08
5120 REM $8010:DATA D2,77,23,10,FC,C9,CD,A6,0D,C9
5130 DATA 2941
5499 REM■■■■■ カヘ゛ ハカイ ノ アニメ-ション テ゛-タ ■
5500 DATA 0,0,-40,255,-40,0,-80,254,-80,253,-80,205,-40,252,-80,203,-40,0
5510 DATA 0,248,-80,202,0,0,-80,0,-40,202
6000 END
```

評…こんな遊びしちゃいけません(編)



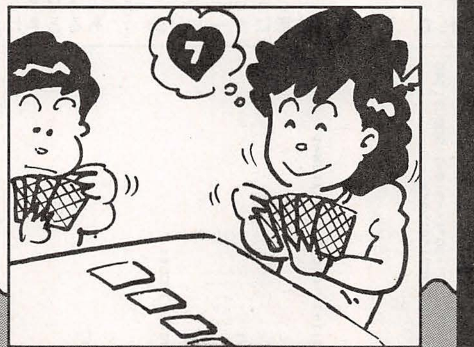
by いごまんいたち

★「青空」僕って習字うまいでしょう。(大阪府高石市・岡山敏之14才)……【編:それなら「太陽」どう,うまい?影:「日の丸」これでどうだ!つぐ美:2人とも,写植屋さん泣かせなんだから,もう。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）

7ならべ



小笹　龍一

★内容

パソコンが３人分を受けもつ４人７ならべです。今回の７ならべは，カードが場にだされるとき，７のカードから左はしのＡ（エース）のカードまで場にだされたら，その列でつぎにだせるカードは，右はしのＫ（キング）のカードとなり，そのつぎはＱ（クイーン）のカード，Ｊ（ジャック）のカードとなるようにプログラムしています。

逆にもし，７のカードから右はしのＫ（キング）がでそろったら，つぎはＡ（エース）のカード，つぎに２のカードとなります。

このゲームは，セレクト１と２がありまして，セレクト２では，あなたのカードは全部オープンになっていますが，セレクト１では，あなたは場にだすことのできるカードのみ表向きで，他のカードは裏向きです。

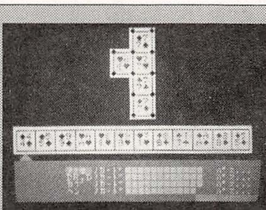
★操作方法

プログラムをランすると，タイトル画面がでます。ここでセレクト１か２を1か2のキーで選んでください。つぎに画面に７のカードが表示されます。最初にカードをだす人は，乱数できめているので，だれになるかわかりません。

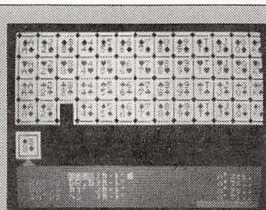
あなたがカードをだす番になったときに，画面中央下のあなたのカードの下に“△”が表示されますので，カー

《第１表》主な変数表

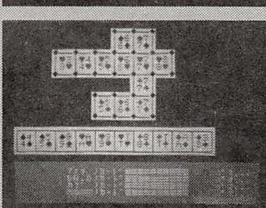
変数	内容	変数	内容
A( )	トランプのカードを数字にしたもの	CD	セレクト１でカードが裏かどうかを見る
B(a, b)	a, bの位置にカードが表示されたかのフラグ	C1	カードがなくなった人数
C( )	各プレイヤーの手持ちのカード	C2	パスを４回した人数
E( )	場にだすことのできるカードの数字	MD	セレクトのフラグ
F( )	場にカードをだすときの向き(7からKのときは1 / 7からAのときは1)となる	PS	パスが実行できるかどうかのフラグ
PA( )	各自のパスの回数	SA, SI	“△”の移動量
NA$( )	プレイヤーの名前	CL	カードのキャラクターの色
		CN	場にカードをだしたときの直後のカードの色



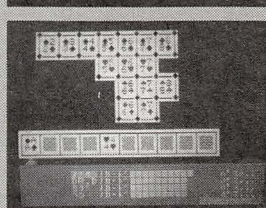
◀《写真１》セレクト２のオープン・モード。やっぱりこれでなくっちゃ



◀《写真３》と思いきや，ぐわーん，負けてしまいました。チャンチャン



◀《写真２》途中経過を報告します。なかなかいい展開ですね



◀《写真４》これはセレクトモード。だせるカード以外は裏がえってます

7ならべのプログラム・リスト

```
10 DIM A(3,12),B(3,12),E(7),F(7),PA(3),C(3),NA$(3):TEMPO4
20 C1$="◆―◆▓▓▓▓|   |▓▓▓▓|   |▓▓▓▓◆―◆":C4$="└┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┘"
30 C2$="┌―┐▓▓▓▓|   |▓▓▓▓|   |▓▓▓▓└―┘":C3$=C1$
40 C6$="┌―┐▓▓▓▓|▒|▓▓▓▓|▒|▓▓▓▓└―┘":C3$=C1$
50 C5$="▒▒▒▓▓▓▓▒▒▒▓▓▓▓▒▒▒▓▓▓▓▒▒▒"
60 DEF FNA(X)=X-INT(X/100)*100
70 DEF FNB(Y)=INT(Y/100):GOSUB1410
80 CN=7:C1=0:C2=5
90 C$="":FORI=0TO39:C$=C$+"▒":NEXT
100 PRINT"▣";:FORI=0TO18:PRINT[0,2]C$;:NEXT :REM--- 720 TOO
110 FOR I=0TO12:FORJ=0TO3
120 A(J,I)=J*100+I:NEXTJ,I
130 B=6:X=18:FOR A=0TO3:Y=A*3:GOSUB1340
140 MUSIC"+B0":NEXTA
150 FOR I=0TO3:C(I)=12:NEXT:REMｶｸｼﾞﾉｶｰﾄﾞﾉﾏｲｽｳ
160 REM ▓▓7ﾊ ?▓▓▓▓▓
170 FORI=0TO3:XX=A(I,6):A(I,6)=A(I,12):A(I,12)=XX:NEXT
180 FOR I=0TO3:E(I)=A(I,5):E(I+4)=A(I,7):F(I)=-1:F(I+4)=1:NEXT:REMﾀﾞｾﾙｶｰﾄﾞﾉﾃｲｷﾞ
190 FORI=0TO3:A(I,12)=400:NEXT
200 REM ▓▓ｼｬﾂﾌﾙ ▓▓▓▓▓
```

ソル・キーの⇐と⇒で"△"を動かして，場にだしたいカードの下へ持っていって，⇑かスペース・キーを押してください。

これで，場の指定位置にカードが表示されます。場にだせないカードのところへ持っていっても，受つけません。

パスは3回までできますが（Pのキーで行ないます），場にだせるカードがあるときは，パスはできません。セレクト1で，場にだせるカードがないときは，コンピュータが勝手にパスを行ないます。

なお，カードの数字の"T"は10のことです。

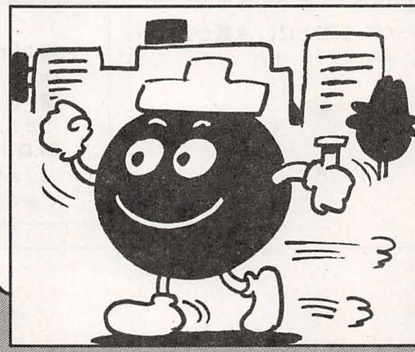
```
210 FORI=0TO3:FORJ=0TO11
220 A=INT(RND(1)*4):B=INT(RND(1)*11)
230 XX=A(I,J):A(I,J)=A(A,B):A(A,B)=XX:NEXTJ,I
240 FOR I=0TO3:READ NA$(I):NEXT:REM ﾅﾏｴ
250 FORI=0TO3:CURSOR8,20+I
260 PRINT NA$(I);"ﾉｶｰﾄﾞ";:PRINT[1,5]C4$;:PRINT"  ﾊﾟｽ...";
270 CUR6OR28,24:PRINT[6,3]"ﾊﾟｽ ﾊ[P]ｷｰ!";
280 NEXT:IF MO=0 GOSUB1030:REM ｱﾅﾀﾉｶｰﾄﾞ
290 N=INT(RND(1)*4):IF N THEN610
300 REM ■■ KEY ■■■■
310 N=0:IF C(0)=0THEN570
320 IF MO=1 GOSUB1030:REM ﾅﾗﾋﾞｶｴ
330 IF(MO=1)*(PS=0)THEN K$="P":MUSIC"RRR":GOSUB750:GOTO420
340 MUSIC"-BO":CURSOR8,20:PRINT[,3] NA$(0);
350 SX=1:S1=0:K1=0:KX=0
360 IF(MO=1)*(PEEK($D000+SX+16*40)=$5A)THENSX=SX+3:K1=K1+1:GOTO360
370 CURSOR SX,18:PRINT[6,2]"▲";
380 GET K$:IF K$=""THEN380
390 IF(K$="◀")*(K1>0)           THEN S1=-3:KX=-1:GOTO440
400 IF(K$="▶")*(K1<C(0)-1)THEN S1=3:KX=1:GOTO440
410 IF (K$=" ")+(K$="▲")  THEN 470
420 IF K$="P"              THENMUSIC"BO":GOSUB840:GOTO540
430 GOTO380
440 CURSORSX,18:PRINT[0,2]"▒";
450 IF MO=1 THEN GOSUB690:GOTO370
460 K1=K1+KX:SX=SX+S1:GOTO370
470 SW=0:FORI=0TO7
480 IF A(0,K1)=E(I)THEN SW=1:FR=I:I=7
490 NEXTI:IF SW=0 THEN MUSIC"+BORBR":GOTO380
500 N1=FR:N=0:N2=K1:GOSUB770:GOSUB1270
510 IF MO=1 GOSUB750:GOTO530:REM CLS
520 GOSUB1030
530 IF C1=4 THEN1160
540 CURSOR8,20:PRINT NA$(0):IF C(0) THEN 560
550 GOSUB750:REM-- CLS
560 CURSOR SX,18:PRINT[0,2]"▒";
570 REM ■■COM'S PLAY' ■■■■
580 N=N+1:IF N=4THEN300
590 IF C1=4 THEN1160
600 IF C(N)=0 THEN580
610 CURSOR8,20+N:PRINT [,3] NA$(N);:E1=0
620 GOSUB1230
630 E1=E1+1:IF E1=13 GOSUB920:GOTO670::'PASS
640 IF SW=0 THEN620
650 GOSUB770:IF C1=4 THEN1160
660 FR=N1:GOSUB1270
670 CURSOR8,20+N:PRINT NA$(N);:GOTO580
680 REM □□ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ □□□□□
690 SX=SX+S1:K1=K1+KX
700 IF(K1<0)+(K1>C(0)-1)THEN S1=-S1:KX=-KX:GOTO690
710 CD=PEEK($D000+SX+16*40)
720 IF CD=$5A THENSX=SX+S1:K1=K1+KX:GOTO700
730 RETURN
740 REM ■■CLS ■■■■
750 FORI=14TO18:CURSOR0,I:PRINT[0,2]"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":NEXT
760 RETURN
770 REM ■■ｶｰﾄﾞﾗﾀﾞｽ ■■■■
780 MUSIC"+GO":X=FNA(E(N1))*3:Y=FNB(E(N1))*3:A=N:B=N2:CN=6
790 GOSUB1340:MUSIC"R2":GOSUB1340
800 B(FNB(A(N,N2)),FNA(A(N,N2)))=1:A(N,N2)=400
810 C(N)=C(N)-1:CURSOR17+C(N),N+20:PRINT" ";
820 IF C(N)=0 THEN C1=C1+1:J1=J1+1:CURSOR1,20+N:PRINT[6,J]J1;"ﾊﾞﾝﾒ";:MUSIC"G2AOB"
830 RETURN
840 REM ■■ﾊﾟｽ ■■■■
850   Z=0:FOR E1=0 TO C(0)-1 :GOSUB1230
860   IF SW=1 THEN E1=C(0)-1:Z=1
870   NEXT E1:IF Z=0 THEN 920
880 CURSOR1,13:PRINT"ﾊﾟｽ ﾃﾞｷﾅｲﾖ !!"
890 MUSIC"GORGRG":CURSOR 1,13:PRINT[0,2]"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":REM***
900 IF N=0 RETURN380
910 RETURN
920 MUSIC"+B4":PA(N)=PA(N)+1:CURSOR 33+PA(N),20+N:PRINT[3,]"●";
930 IF PA(N)<4 RETURN
940 MUSIC"C1DEFGAB"
950 FORI=0TO12:IF A(N,I)=400 THEN 970
960 X=FNA(A(N,I))*3:Y=FNB(A(N,I))*3:B(Y/3,X/3)=1:MUSIC"+BO":A=N:B=I:GOSUB1340
970 NEXT:C(N)=0:C1=C1+1:C2=C2-1:CURSOR1,20+N:PRINT[6,]C2;"ﾊﾞﾝﾒ";
980 CURSOR17,20+N:PRINT"                ";
990 IF(N)+(PA(0)<3)RETURN
1000 FOR FR=0 TO 7:GOSUB 1290:NEXT FR
1010 RETURN
1020 REM ■■SORT ■■■■
1030 SW=0:FORI=0TO11
1040 IFA(0,I)>A(0,I+1)THEN XX=A(0,I):A(0,I)=A(0,I+1):A(0,I+1)=XX:SW=1
1050 NEXTI:IF SW=1 THEN 1030
1060 REM ■■PUT PLAYR CARD■
1070 PS=0:A=0:Y=14:C3$=C2$:FOR B=0 TO C(0)-1
1080 X=B*3::IF MO=0 THEN SW=1:GOTO1110
1090 SW=0:FOR I=0TO7:IF E(I)=A(A,B)THEN I=7:SW=1
1100 NEXTI
1110 IF SW=1 GOSUB1340:PS=PS+1:GOTO1130
1120 CURSORX,Y:PRINT[0,7]C6$;
1130 IF B THEN CURSORX,Y:PRINT[0,7]"┬■■■■┴";
1140 NEXTB:IF C(0)<12 THEN CURSOR B*3+1,Y:PRINT[0,2] C5$;
1150 C3$=C1$:RETURN
1160 REM ■■END ■■■■
1170 MUSIC"C1DEFCDEFCDEFGG"
1180 CURSOR12,14:PRINT[6,3]"  GAME END  "
1190 CURSOR10,17:PRINT[6,2]"REPLAY  [SPACE] KEY"
1200 GET K$:IF K$="" THEN1200
1210 IF K$=" " RUN
1220 PRINT"■■■■ｵﾂｶﾚｻﾝ !!":END
1230 REM ■■SEARCH ■■■■
1240 SW=0:FOR I=0TO7:IF A(N,E1)=400 THEN1260
1250 IF E(I)=A(N,E1)THEN N1=I:SW=1:N2=E1:I=7
1260 NEXTI:RETURN
1270 REM ■■NEXTCARD? ■■■■
1280 E(FR)=E(FR)+F(FR)
1290 IF FNA(E(FR))=13 THEN E(FR)=E(FR)-13:F(FR)=1:E(FR-4)=400:GOTO1320
1300 IF(FNA(E(FR))=99)+(FNA(E(FR))=-1)THEN E(FR)=E(FR)+13:F(FR)=-1:E(FR+4)=400
1310 IF E(FR)=400 RETURN
1320 IF B(FNB(E(FR)),FNA(E(FR)))=1 THEN1280
1330 RETURN
1340 REM ■■CARD ■■■■
1350 A1=A(A,B):IF A1=400 RETURN
1360 B$=MID$("♠♥♣♦",FNB(A1)+1,1)
1370 A$=MID$("A23456789TJQK",FNA(A1)+1,1)
1380 CURSORX,Y:PRINT[0,CN]C3$;:CN=7
1390 CL=2:IF(B$="♠")+(B$="♣")THENCL=0
1400 CURSORX+1,Y+1:PRINT[CL,7]B$;A$;"■■■";A$;B$;:RETURN
1410 REM ■■ﾀｲﾄﾙ ■■■■
1420 COLOR,,7,1:PRINT"■":J=2:MO=0
1430 RESTORE1530:COLOR,,J
1440 FOR I=8TO11:READ A$
1450 CURSOR6,I:PRINTA$;:NEXT
1460 CURSOR12,17:PRINT"ｾﾚｸﾄ[1 - 2(ｵｰﾌﾟﾝ)]";
1470 GET K$:IF K$=""THEN1510
1480 IF K$="1" THEN MO=1:GOTO1500
1490 K$="2"
1500 COLOR,,7,1:PRINT[,0] K$:MUSIC"RR":RETURN
1510 J=J+1:IF J=8 THENJ=2
1520 GOTO1430
1530 DATA"  __|_ ┘_┘   ┘   \ ┘ ┘"
1540 DATA" ┘  |   |         \   "
1550 DATA"    /   |┌|  __|\/   \ "
1560 DATA"   /   /__┘    __/   / "
1570 DATA ｱﾅﾀ ,"DR.D",ｶｹﾞ ,ﾍﾝ  ,
1580 REM
1590 REM┌──────────────────────────┐
1600 REM│ ｱﾅﾗﾍﾞ    MZ-721+QUICK DISK │
1610 REM│ S-BASIC OR QDBASIC(700ﾖｳ) │
1620 REM│ MZ ｽｷﾔﾈﾝ ｵｵｻｶﾉｵｻﾞｻ        │
1630 REM│                          │
1640 REM└──────────────────────────┘
```

★僕は尻をふいたバスタオルで顔をふいた。（富山県東栃波郡・**新田見てるか―13才**）……【**影**：尻を洗ったバケツで食器を洗っている人だっているんだから，まだまだ！**つぐ美**：やだー，そんな人いるもんですか。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用
(※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です)

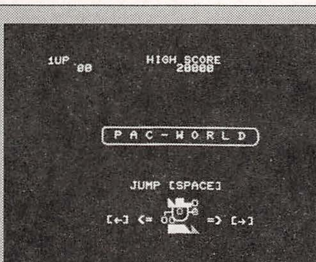
移植版 PAC-WORLD
(パック ワールド)

三井　利靖



はじめに

このゲームはベーマガ86年3月号PC−80用「PAC−WORLD」の移植なんです。とてもおもしろいし，リストも短い(と思う)ので，ぜひ入力して遊んでください。



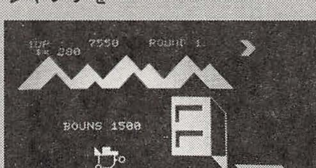
▲《写真1》でました，700用パックワールド



▲《写真2》さあスタート！ゴールめざしてとにかく進む



▲《写真3》みてみて，この華麗なジャンプを…



▲《写真4》ゴールイン！ポーズによってボーナスがちがう

遊びかた

とにかく，穴に落ちないようにゴールまで走ってください。

キー操作は，スペース・キーでジャンプ，⇒キーでスピード・アップ，⇐キーでスピード・ダウンです。

タイトルのとき，スペース・キーを押すと1面から，それ以外のキーだと今までいった最高の面からはじまります。

あと，原作とちがう点として，⇒キー（または⇐キー）は押しっぱなしでも，スピード・アップ（またはスピード・ダウン）するところです。それがいやな人は，440行のINKEY$(0)を，INKEY$に直してください。

面は全部で4面あります。すべて原作と同じです。

あと途中にでてくるジャンプ台（◢===◣）でタイミングよくジャンプすると，ロング・ジャンプができる。

そして，めでたくゴールインしたときは，ポーズによってボーナス点が入ります。

ハイスコアを取る方法として，ゴールインのとき必ず高得点を取ること，途中にでてくる$をできるだけ多く取ることです。ただし，$はスピードを

移植版PAC-WORLDのプログラム・リスト

```
100 GOSUB1050
110 HI=2000
120 CLS:LOCATE0,8
130 PRINTTAB(9);"
140 PRINTTAB(9);"| P A C - W O R L D |
150 PRINTTAB(9);"
160 LOCATE2,0:PRINT"1UP         HIGH SCORE"
170 LOCATE17,1:PRINTUSING"######0";HI
180 LOCATE1,1:PRINTUSING"######0";SC
190 LOCATE13,15:PRINT"JUMP [SPACE]"
200 LOCATE10,19:PRINT"[←] <=        => [→]"
210 A$=INKEY$(0)
220 C=(C+1)AND7:LOCATE17,17:PRINTP$(C/2)
230 IFA$=" "THENR=0:GOTO260
240 IFA$=""THEN210
250 R=H
260 SC=0:PA=2
270 K=1:N=0:F=0:S=0:PO=10:PF=0
280 G=0:TC=TC(0,R):TX=-1
290 CLS
300 LOCATE2,0:PRINT"1UP :"
310 LOCATE3,1:PRINT"$= 100"
320 IFPA=0THEN360
330 FORI=0TOPA-1
340 LOCATE30+I*3,0:PRINT"
350 NEXT
360 LOCATE18,0:PRINT"ROUND";R+1
370 LOCATE0,2
380 PRINT"
390 PRINT"
400 PRINT"
410 PRINT"
420 K=K+S:IFK>=210THENK=K-209:N=N+1:IFN=2THEN800
430 LOCATE0,17:PRINTMID$(J$(N,R),K,40)
440 A$=INKEY$(0):ON F GOTO520,560
450 S=S+((A$="→")*(S<1.5)-(A$="←")*(S>0))/4
460 C=(C+SGN(S)AND3)*SGN(S)
470 LOCATE10,13:PRINTP$(C)
480 IFA$=" "THENBEEP1:F=1:T=0:BEEP0:IFMID$(J$(N,R),K+12,1)="="THENF=2
490 IFMID$(J$(N,R),K+10,5)="     "THEN670
500 IFMID$(J$(N,R),K+12,1)="$"ANDPF<>INT(K)THENGOSUB610
510 GOTO600
520 T=T+1:IFT=10THENF=0:GOTO440
530 LOCATE10,Y(T-1):PRINTK$
```

★ある日の会話−**僕**：ベーマガにイラスト載ったよー。**友達**：うそー，どれどれ。**僕**：この「なす」だよー。この日以来，僕はずっとバカにされている。(千葉県市川市・**えるぴいぷる15才**)……【**一同**：芸術だと思いましたが。】

だしすぎてしまうと，取れないので，取るときは減速してください。

画面右上の“ᗡ”は，自分の残りの数です。左上の“＄＝”は今の＄１個の点数（＄は一つ取るごとに，点数があがっていく）です。

★

★

CHECKER FLAG

編：Dr.！

Dr.D：なんじゃね。

編：ＭＺ－700にも，危機が迫ってきました。

Dr.D：なるほど，投稿が少ないというわけか。ＭＺ－700も古い機械だからな。

編：ユーザーのみなさん，投稿お願いしますよ！

Dr.D：さて，今月の作品は移植版か。

編：ええ，あの「ＰＡＣ－ＷＯＲＬＤ」の移植版です。

Dr.D：うむ。この作品は，原作のデキがすばらしいから救われているが，やはり投稿はオリジナル作品でしてもらいたいな。

編：そうですね。

Dr.D：ＭＺ－700ユーザーよ，立ちあがるのじゃ！！

```
540 LOCATE10,Y(T):PRINTP$(4-(T>5))
550 GOTO600
560 T=T+1:IFT=20THENF=0:GOTO440
570 LOCATE10,L(T-1):PRINTK$:BEEP1
580 LOCATE10,L(T):PRINTP$(4-(T>5))
590 BEEP0:GOTO600
600 SC=SC+S:LOCATE7,0:PRINTUSING"######0";SC:GOTO420
610 LOCATE8,11:PRINTP0*10;"PTS.█"
620 SC=SC+P0:P0=P0+2:PF=1
630 BEEP1:FORI=0TO50:NEXT:BEEP0
640 LOCATE5,1:PRINTP0*10
650 LOCATE9,11:PRINT"       "
660 PF=INT(K):RETURN
670 FORI=0TO5
680 LOCATE10,13+I:PRINT"       "
690 LOCATE10,14+I:PRINTP$(5)
700 FORM=0TO3:FORJ=0TOI*2+1
710 BEEP1:BEEP0:NEXTJ,M,I
720 LOCATE13,8:PRINT">> OUT !!<<"
730 PA=PA-1:IFPA<0THEN750
740 FORI=0TO2000:NEXT:GOTO270
750 LOCATE30,0:PRINT"  ":LOCATE30,I:PRINT"  "
760 LOCATE11,12:PRINT">> GAME OVER <<"
770 IF SC>HI THEN HI=SC
780 IF R>H THEN H=R
790 FORI=0TO2000:NEXT:GOTO120
800 FORI=0TO10
810 FORJ=0TO7:BEEP1:BEEP0:NEXT
820 BEEP1
830 FORJ=0TO19:NEXT
840 BEEP0:NEXT
850 LOCATE21, 7:PRINT"█████"
860 LOCATE21, 8:PRINT"█████"
870 LOCATE21, 9:PRINT"█████"
880 LOCATE21,10:PRINT"█████"
890 LOCATE21,11:PRINT"█████"
900 LOCATE21,12:PRINT"█████"
910 LOCATE21,13:PRINT"█████"
920 LOCATE21,14:PRINT"  █"
930 LOCATE21,15:PRINT"  ████"
940 LOCATE21,16:PRINT"   ████"
950 IFF=0THENB=500+C*500
960 IFF>0THENB=300+T*300
970 LOCATE7,10:PRINT"BOUNS";B
980 SC=SC+B/10:R=R+1
990 FORM=0TO3
1000 FORI=0TO30:BEEP1
1010 FORJ=0TOI:NEXT:BEEP0:NEXT:NEXT
1020 IFR<4THEN270
1030 LOCATE12,8:PRINT">> THE  END <<"
1040 R=R-1:GOTO770
1050 DIM J$(1,3),Y(9),L(19),P$(5)
1060 RESTORE 1280
1070 FORI=0TO9:READ Y(I):NEXT
1080 FORI=0TO19:READ L(I):NEXT
1090 K$="   ██████      ██████      ██████   "
1100 P$(0)="  ██  ██████ | ██████ ██████ █ "
1110 P$(1)="  ██  ██████ | ██████ ██████ █ "
1120 P$(2)="  ██  ██████ | ██████ ██████ █ "
1130 P$(3)="  ██  ██████ | ██████ ██████ █ "
1140 P$(4)="  ██  ██████ | ██████ ██████ █ "
1150 P$(5)="  ██  ██████ | ██████ ██████ █ "
1160 FORM=0TO3
1170 J$(0,M)="████ START =>███████████"
1180 FORI=0TO8:READ A$
1190 J$(0,M)=J$(0,M)+A$
1200 NEXT
1210 J$(1,M)=RIGHT$(J$(0,M),40)
1220 FORI=0TO6:READA$
1230 J$(1,M)=J$(1,M)+A$
1240 NEXT
1250 J$(1,M)=J$(1,M)+"┤GOAL IN├███"
1260 NEXT
1270 RETURN
1280 DATA 13,11,9,8,7,7,8,9,11,13
1290 DATA 13,11,9,8,8,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,8,8,9,11,13
1300 DATA"█     ██████████        ██"
1310 DATA"████████$████████████████"
1320 DATA"█       000000        000"
1330 DATA"000      ████████████████"
1340 DATA"█       ████████████████"
1350 DATA"██████████████   ███   "
1360 DATA"      █$$$$$███████████"
1370 DATA"█       ██████████    "
1380 DATA"       ███$$$████████████"
1390 DATA"███████    ████████████████"
1400 DATA"█       █$█████      ██"
1410 DATA"██████████████      ███████"
1420 DATA"██████████$█     ████████"
1430 DATA"$$$█        █$$$██████████"
1440 DATA"████████████████JUMP->█◢===◣█"
1450 DATA"◢===◣████      ████    ███"
1460 REM
1470 DATA"█████████        ████████"
1480 DATA"█       ██$██      ██$█"
1490 DATA"█       ██$██      ██████"
1500 DATA"████████████       █$$$$"
1510 DATA"$█$$$$$█$$$$$█████████████"
1520 DATA"█◢===◣█      $"
1530 DATA"       ████████<コノサキ キ"
1540 DATA"ケン>███████████     ██ "
1550 DATA"        ███     ███"
1560 DATA"┬┬   ███       ┬┬"
1570 DATA"    ◠███████████████"
1580 DATA"█◢===◣█      ██     ███"
1590 DATA"█████$$$$███$$$$████████"
1600 DATA"████████        ████████"
1610 DATA"████████████████████◢=="
1620 DATA"=◣█$████$█████$██████$████"
1630 REM
1640 DATA"█       000000       000000"
1650 DATA" 000000            000000 "
1660 DATA"  ███          000000    000"
1670 DATA"00        ██$████████◢===◣█"
1680 DATA"‾       $     $     $     $"
1690 DATA"       ‾█$$$█$$$$█████◢===◣█"
1700 DATA"‾       $     $     $     $"
1710 DATA"       ‾█$█$█$███        000"
1720 DATA"000         000000       0000"
1730 DATA"00        000       000000 "
1740 DATA"        ███          █████ "
1750 DATA"         000000        █$$$$$"
1760 DATA"██████████████████◠      ◠"
1770 DATA"       ◠██$$$$$██   ◠   ◠"
1780 DATA"       ◠██$$$$██████████████"
1790 DATA"===◣█████████$$$$$$$██████"
1800 REM
1810 DATA"██████      ████      ███◢"
1820 DATA"████       ███      ████◢"
1830 DATA"===◣█"
1840 DATA"            ████$$$$$$$$$$$██◢"
1850 DATA"===◣█"
1860 DATA"            ████$$$$$$█"
1870 DATA"00000$          00000$"
1880 DATA"       00000$          ███████"
1890 DATA"██◢===◣█"
1900 DATA"       ┬┬┬┬┬       █$$$██████"
1910 DATA"◢$$$$◣              ◢$$$"
1920 DATA"$◣            ◢$$$$◣"
1930 DATA"            ◢$$$$◣       █"
1940 DATA"$$$$$███          ████████"
1950 DATA"██████████      ◢===◣█$█$"
1960 DATA"█$█$█████◢===◣███████████"
```

★僕は，ミカンを焼いて食べます。よくわからないミョウな味なんです。（東京都江東区・**平林千也11才**）……【**影**：どんな食生活を送っているんだ！**編**：ゴキブリのつくだ煮よりはいいじゃないですか。**影**：ハイ。】

MZ-1500用

THE MAGICAL CASTLE
（ザ マジカル キャッスル）



菅原 悟

■STORY

あのいまわしい事件があったのは，昨日の朝だった。

アムガーンの魔女が，我が帝国に入りこみ，国全体に魔法をかけ，永遠の眠りにつかせてしまったのだ。

それを知らずに国に入った私だったが，不覚にも，ヤツの手下のオーガーになぐり倒されてしまった…。

気がつくと，このありさまだ。どうやらヤツの城につれてこられたらしい。今の装備でヤツと闘うのは無理だ。どうにかして，この城から脱出しなくては。そして，帝国にかけられた魔法をとかなくてはならないのだ!!

■遊びかた

ＲＵＮすると，いきなり(？)ゲーム画面になります。四角いのが現在位置で，カーソル・キーで動きます。

マップは歩きまわっていればわかってきます。装備は右のタイムの下に書かれていきます。やっているうちに，〝道具を使いますか？〟と聞いてくるので，使うときは[Y]キーを押して，道具の左にでている数を入れてください。

モンスターと出会っても死なないので，いきづまったときは[D]キーを押してください。

■最後に

リストが長くなってしまいました。おもしろくないなんていわないで遊んでください。

ところで，このゲームは86年７月号のＳＨＩＮＧＯさんのゲームの一部移植です。しかし，内容はまったくちがいますよ。見てのとおり，グラフィックもでません。

P.S.　ＭＺ－1500のプログラムを２本載せてください。そうしてもらうと，僕たちはとても助かります。

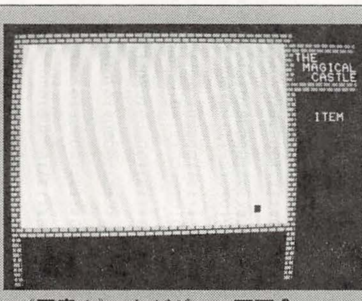
CHECKER FLAG

編：このゲーム，どうでしょう。

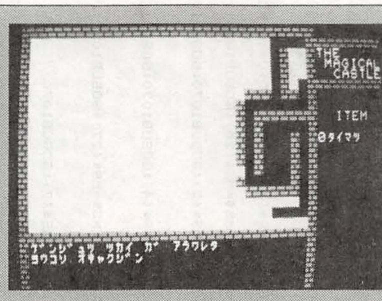
Dr.D：ゲームのおもしろさからいえば，このリストは長すぎるんじゃないかな。

編：リストが悪いんでしょうか。それともゲーム自体に見どころがないんでしょうか。

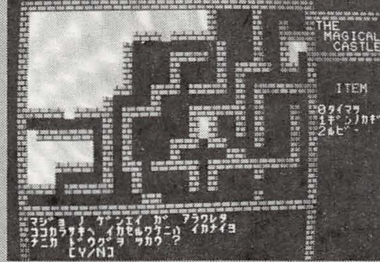
Dr.D：ゲーム自体には，見どころがあるぞ。リストのほうは，500行付近や，800行付近など，一見同じようなことをしているところが目につく。これをうまくまとめると短くなるぞ。ただデータが暗号化してあるのは，ほめられるな。



▲《写真１》これがゲーム画面？ まあ，とにかく移動してみよう



◀《写真２》自分の進んだところは自動的にマッピングされていく



▶《写真３》とにかく，この城から脱出せねばならないのだが…



▼《写真４》くーっ！ ここまできてこれだもの。作戦をたて直すか

★５月号で山下先生が「ジーザス」は買いだ！と言っていたので，すぐに買いました(４月29日)。そして，終わったのは５月２日です。(神奈川県厚木市・野瀬弘幸17才)……【編：本物だけを掲載するベーマガです。】

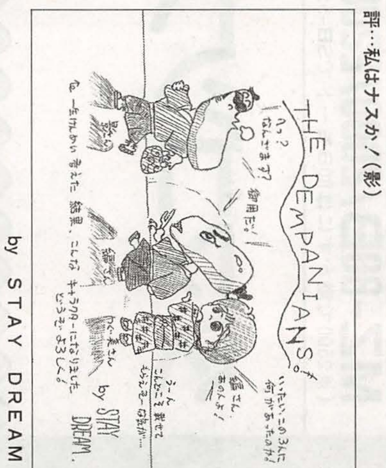
THE MAGICAL CASTLEのプログラム・リスト

```
1 '   ┌──── THE MAGICAL CASTLE ────┐
2 '   |                             |
3 '   | 1986.11.25.TUE              |
4 '   |              BY S.SUGAWARA  |
5 '   └─────────────────────────────┘
6 '
10 CLS3:CONSOLE:PAL:GOSUB1470:PK=23666
20 GOSUB1790:POKE PK,0
30 X=27:Y=17:Z=255:CONSOLE20,5,1,30
40 DEFFN C(H)=PEEK($D400+W+S*40)
50 FPRINT[X,Y]40:CURSORX,Y:PRINT" ";:GOSUB1080
60 GETA$:IFA$=""THEN60ELSECURSOR1,20:PRINT"■";:RE=0
70 W=X+(A$="■")-(A$="■"):S=Y+(A$="■")-(A$="■")
80 IF RC=X AND A$="■" THEN50
90 IF A$="D" THEN 1460
100 IF FNC(H)=40 THEN60 ELSEFPRINT[X,Y]255[X,Y]P+1
110 X=W:Y=S:P=FNC(H):GOTO130
120 GOSUB880:GOTO910:GOSUB1070
130 IF P=255 THEN RC=0:GOTO50
140 ON P GOSUB 180,210,240,260,300,320,350,370,390,410,440,470,490,510,530,550
150 ON P-16 GOSUB570,590,610,640,660,690,710,730,750,780,790,800,810,850,870
160 GOTO50
170 GOSUB230:GOTO910:GOTO50
180 MS$=MW$(0)+M$(2):GOSUB1060:MS$=MS$(0):GOSUB1070:V=2:GOSUB1400:GOSUB1190
190 IF RE THENP=Z:MS$=MS$(22):GOSUB1070:MS$=MS$(23):GOSUB1070:CF(11)=Z:GOSUB1130
200 RETURN
210 MS$=MW$(1)+M$(2):GOSUB1060:MS$=MS$(1):GOSUB1070:V=10:RC=X:GOSUB1400:GOSUB119
0
220 IF RE THENMS$=MS$(24):GOSUB1070:MS$=MS$(25):GOSUB1070:P=Z
230 RETURN
240 MS$=MW$(2)+M$(2):GOSUB1060:MS$=MS$(2):GOSUB1070:GOSUB1040:MS$=MS$(3):GOSUB10
70
250 P=Z:RETURN
260 MS$=MW$(3)+M$(2):GOSUB1060:MS$=MS$(4):GOSUB1070:GOSUB1040:MS$=MS$(5):GOSUB10
70:GOSUB1040:MS$=MS$(6):GOSUB1070
270 V=12:GOSUB1400:GOSUB1190
280 IF RE THENMS$=MS$(26):GOSUB1070:MS$=MS$(27):GOSUB1070:P=Z:CF(10)=Z:CF(12)=0:
GOSUB1130
290 RETURN
300 MS$=UM$(0)+M$(1):GOSUB1060:MS$=MS$(7):GOSUB1070
310 RETURN
320 MS$=MW$(4)+M$(2):GOSUB1060:MS$=MS$(8):GOSUB1070:V=7:GOSUB1400:GOSUB1190
330 IF RE THENMS$=MS$(28):GOSUB1070:MS$=MS$(29):GOSUB1070:P=Z:CF(12)=Z:GOSUB1130
340 RETURN
350 MS$=NM$(0)+M$(0):GOSUB1060:MS$=MS$(9):GOSUB1070:P=Z
360 CF(0)=Z:GOSUB1130:RETURN
370 MS$=NM$(1)+M$(0):GOSUB1060:MS$=MS$(10):GOSUB1070:P=Z
380 CF(1)=Z:GOSUB1130:RETURN
390 MS$=NM$(2)+M$(0):GOSUB1060:MS$=MS$(11):GOSUB1070:P=Z
400 CF(2)=Z:GOSUB1130:RETURN
410 MS$=UM$(1)+M$(1):GOSUB1060:MS$=MS$(12):GOSUB1070:V=1:GOSUB1400:GOSUB1190
420 IF RE THENMS$=MS$(30)+M$(8):GOSUB1070:CF(1)=0:GOSUB1130
430 RETURN
440 MS$=UM$(1)+M$(1):GOSUB1060:MS$=MS$(12):GOSUB1070:V=1:GOSUB1400:GOSUB1190
450 IF RE THENMS$=MS$(31)+M$(8):GOSUB1070:CF(1)=0:GOSUB1130
460 RETURN
470 MS$=NM$(3)+M$(0):GOSUB1060:MS$=MS$(13):GOSUB1070:P=Z
480 CF(3)=Z:GOSUB1130:RETURN
490 MS$=NM$(4)+M$(0):GOSUB1060:MS$=MS$(13):GOSUB1070:P=Z
500 CF(4)=Z:GOSUB1130:RETURN
510 MS$=NM$(5)+M$(0):GOSUB1060:MS$=MS$(13):GOSUB1070:P=Z
520 CF(5)=Z:GOSUB1130:RETURN
530 MS$=NM$(6)+M$(0):GOSUB1060:MS$=MS$(13):GOSUB1070:P=Z
540 CF(6)=Z:GOSUB1130:RETURN
550 MS$=NM$(7)+M$(0):GOSUB1060:P=Z
560 CF(7)=Z:GOSUB1130:RETURN
570 MS$=NM$(8)+M$(0):GOSUB1060:P=Z
580 CF(8)=Z:GOSUB1130:RETURN
590 MS$=UM$(2)+M$(1):GOSUB1060:GOSUB1040:MS$=MS$(14):GOSUB1070:P=Z
600 RETURN
610 MS$=UM$(2)+M$(1):GOSUB1060:GOSUB1040:MS$=MS$(15):GOSUB1070:P=Z
620 RETURN
630 GOSUB230:GOSUB1040:GOTO990:RETURN
640 MS$=UM$(2)+M$(1):GOSUB1060:GOSUB1040:MS$=MS$(16):GOSUB1070:GOSUB1040:MS$=MS$
(17):GOSUB1070:P=Z
650 RETURN
660 MS$=UM$(3)+M$(1):GOSUB1060:MS$=MS$(18):RC=X:GOSUB1070:V=0:GOSUB1400:GOSUB119
0
670 IFRETHENMS$=MS$(32):GOSUB1070:MS$=MS$(33):GOSUB1070:P=Z:RC=0:CF(0)=0:GOSUB11
30
680 RETURN
690 MS$=UM$(4)+M$(1):GOSUB1060:MS$=MS$(19):GOSUB1070
700 RC=0:RETURN
710 MS$=UM$(5)+M$(3)+M$(1):GOSUB1060:GOSUB840:V=11:GOSUB1400:GOSUB1190
720 GOSUB770:GOSUB1130:RETURN
730 MS$=UM$(6)+M$(3)+M$(1):GOSUB1060:GOSUB840:V=7:GOSUB1400:GOSUB1190
740 GOSUB770:GOSUB1130:RETURN
750 MS$=UM$(7)+M$(3)+M$(1):GOSUB1060:GOSUB840:V=8:GOSUB1400:GOSUB1190
760 GOSUB770:GOSUB1130:RETURN
770 IF RE THEN P=Z:RC=0:MS$=MS$(34):GOSUB1070:CF(V)=0:RETURN ELSERC=X:RETURN
780 GOSUB830:V=4:GOSUB1400:GOSUB1190:GOTO820
790 GOSUB830:V=5:GOSUB1400:GOSUB1190:GOTO820
800 GOSUB830:V=6:GOSUB1400:GOSUB1190:GOTO820
810 GOSUB830:V=3:GOSUB1400:GOSUB1190
820 IF RE THEN 950 ELSE 900
830 MS$=UM$(8)+M$(3)+M$(1):GOSUB1060
840 MS$=MS$(20):GOSUB1070:RETURN
850 MS$=NM$(9)+M$(0):GOSUB1060:MS$=MS$(21):GOSUB1070:P=Z
860 CF(9)=Z:GOSUB1130:RETURN
870 MS$=UM$(9)+M$(1):GOSUB1060
880 RETURN
890 GOSUB310:GOSUB290:GOTO2000
900 MS$=MS$(36):GOSUB1070:WAIT2000
910 TEMPO9:MUSIC"V1101S8M1D8E8G9";"O1V15S8M1G8A8+C9":CONSOLE
920 CURSOR5,10:PRINT[6]"───── GAME OVER ─────"
930 CURSOR10,12:PRINT"PUSH ANY KEY"
940 GETA$:IFA$=""THEN940 ELSERUN
950 ON V-2 GOTO 960,970,960,980
960 MS$=MS$(37):GOSUB1070:GOTO120
970 MS=38:FORL=1TO3:MS$=MS$(MS):GOSUB1070:GOSUB1040:MS=MS+1:NEXT:GOTO170
980 MS=41:FORL=0TO5:MS$=MS$(MS):GOSUB1070:GOSUB1040:MS=MS+1:NEXT:GOTO630
990 CLS3:CURSOR10,11:PRINT[5]"THE MAGICAL CASTLE ":CONSOLE
1000 CURSOR16,13:PRINT[6]"GAME END"
1010 A$="DEUNITNOC EB OT":WAIT2000
1020 C=15:FORI=0TO14:CURSOR23+I,23:PRINTMID$(A$,C,1);:C=C-1:WAIT300:NEXT
1030 GOTO 1030
1040 SOUND50,10:POKE PK,Z
1050 GETK$:IFK$=""THEN1050 ELSEPOKE PK,0:RETURN
1060 CURSOR1,20:TEMPO 9:MUSIC "S6M1V15O5CODEDFEGF"
1070 FORI=1TOLEN(MS$):PRINTCHR$(ASC(MID$(MS$,I,1))-1);:NEXT:PRINT:RETURN
1080 W=X:S=Y-1:GOSUB1110:S=Y+1:GOSUB1110
1090 W=X-1:S=Y:GOSUB1110:W=X+1:GOSUB1110
1100 RETURN
1110 IF FNC(H)=40 THENPOKE $DC00+W+S*40,8:CURSORW,S:PRINT" ";
1120 RETURN
1130 W$="DEDEDEDE":W$="S8L0V15O5DEDEV13"+W$+W$+W$+W$:TEMPO14:MUSIC W$
1140 FC=0:FORI=0 TO 12
1150 IF CF(I) THENFC$(FC)=NM$(I):FC=FC+1
1160 NEXT:CONSOLE9,14,32,8:PRINT"■";
1170 FOR E=0TOFC-1:CURSOR 32,10+E:PRINTSTR$(E);:MS$=FC$(E):GOSUB1070:NEXT
1180 CONSOLE20,5,1,30:DC=FC-1:RETURN
```

★あの～，各ソフトハウスさん，この文章が目に止まりましたら，ＳＭＣ用のソフトを作ってくださいませ～。ほら，そこの影と編もお願いしなさい。（埼玉県入間郡・ＰＯＷ16才）……【編：投稿もよろしく～。】

```
1190 MS$=M$(4):GOSUB1070:MS$=M$(5):GOSUB1070:POKE PK,Z
1200 GETI$:IFI$="N"THEN 1390
1210 IF I$<>"Y"THEN 1200
1220 SOUND50,10:WAIT100
1230 GETI$:IFI$=""THEN1230 ELSEIK=VAL(I$)
1240 IFIK<0 OR IK>DC THEN1190 ELSEMS$=FC$(IK)+M$(6):GOSUB1070
1250 IF FC$(IK)=""THEN1230
1260 IF IK=Q THEN RE=1:GOTO1390
1270 IF P>25 THEN1390
1280 ON P GOTO 1290,1300,1,1310,1,1320,1,1,1,1330,1330,1,1,1,1,1,1,1,1,1340,1,
1350,1350,1350
1290 MS$=MS$(47):GOTO1360
1300 MS$=MS$(48):GOTO1360
1310 MS$=MS$(49):GOTO1360
1320 MS$=MS$(47):GOTO1360
1330 MS$=M$(7):GOTO1360
1340 MS$=MS$(50):GOTO1360
1350 MS$=M$(7)
1360 GOSUB1070
1370 GOSUB1440:IF D=H THEN CF(D)=H:MS$=MS$(51):GOSUB1070:GOSUB1130
1380 GOSUB1440:IF D=12THEN CF(D)=H:MS$=MS$(52):GOSUB1070:GOSUB1130
1390 POKE PK,0:RETURN
1400 LC=0
1410 IF FC$(LC)=NM$(V) THEN Q=LC:RETURN
1420 LC=LC+1:IF LC>9 THEN Q=10:RETURN
1430 GOTO1410
1440 D=0
1450 IF FC$(IK)=NM$(D)THEN RETURN ELSED=D+1:GOTO1450
1460 MS$=MS$(53):GOSUB1060:GOTO910
1470 READ A$,B$,C$
1480 FOR I=1 TO 50:FONT$(2,I)=HEXCHR$(B$+B$+B$):NEXT
1490 FONT$(2,40)=HEXCHR$(B$+C$+C$)
1500 FONT$(2,41)=HEXCHR$(B$+A$+B$)
1510 DATA EFEFEF00FDFDFD00,0000000000000000,FF818181818181FF
1520 FORAD=0TO$31F:POKE$D400+AD,255:POKE$DC00+AD,0:NEXT
1530 FOR I=0 TO24:FPRINT [0,I]41[31,I]41:NEXT
1540 FOR I=1 TO30:FPRINT [I,0]41[I,19]41:NEXT
1550 CURSOR32,2:PRINT[5]"THE■■■MAGICAL■■■■■■CASTLE";
1560 CURSOR34,8:PRINT[6]"ITEM"
1570 FORI=32TO39:FPRINT[I,1]41[I,5]41:NEXT
1580 FORI=1TO18:READA$:A=VAL("$"+A$)
1590 FORJ=1TO16
1600 IF(A AND 2↑(16-J))=0THEN1620
1610 IF F THENPOKE$D400+J+16+I*40,40 ELSEPOKE$D400+J+I*40,40
1620 NEXT:NEXT
1630 IF F=0 THEN F=1:GOTO1580
1640 READ A,B,C:IF A=999 THEN 1670
1650 B=(B-14)/3:C=(C+31)/3:AB=AB+A+B+C
1660 FPRINT[B,C]A+1:GOTO1640
1670 FORK=1TO30:FORI=1TO18:CURSORK,I:PRINT"▒";:NEXT:NEXT
1680 IF AB=1464 THEN RETURN ELSEPRINT"BUG !":END
1690 DATA 2495,6DB0,6DBD,6DA0,0821,0C21
1700 DATA 0421,DEE7,0084,F7BC,00A0,7EA0
1710 DATA 08A1,10A1,7EB7,0090,EF90,000C
1720 DATA 5080,1090,F09C,0890,E890,0BD8
1730 DATA 0A00,7AFC,0280,7E88,5288,5288
1740 DATA D888,0608,DFF8,5080,5000,0080
1750 DATA 1,83,-25,2,29,-1,3,56,8,4,104,-25,5,104,-13,6,17,23,7,77,2,8,95,2,9,71
,2,10,29,11,11,26,8,12,20,-28,5,74,11
1760 DATA 13,29,-28,14,38,-28,15,47,-28,16,104,23,17,17,-25,17,26,-25,17,35,-25,
17,44,-25,18,50,2,19,77,11,5,23,23
1770 DATA 21,71,8,22,59,-16,23,23,-7,23,38,-7,24,17,-19,24,26,-19,24,35,-19,24,4
4,-19,25,59,-22,26,53,-28,27,59,-28
1780 DATA 28,65,-28,29,71,-28,30,65,11,31,80,5,20,101,-19,999,999,999
1790 DIM NM$(12),M$(8),MW$(4),UM$(9),MS$(53),CF(13),FC$(9)
1800 FORI=0TO12:READ A$:NM$(I)=A$:NEXT
1810 FORI=0TO8:READ A$:M$(I)=A$:NEXT
1820 FORI=0TO4:READ A$:MW$(I)=A$:NEXT
1830 FORI=0TO9:READ A$:UM$(I)=A$:NEXT
1840 READA$:IFA$="END"THENRETURN
1850 MS$(E)=A$:E=E+1:GOTO1840
1860 DATA サ゜ミ,チウミテ,コ゛,オモリレナ゜,キ゜アノ-ナ,セウスッエ,カヌクセ,ク゜゛ハキク゜,ク゛ハキク゜,レフ゜ア,ヨフ゜ン,トテハキク゜,シ
フ゜チ!コ゛
1870 DATA !ァ!フワ-チ,!キ゜!イレ,!キ゜!イリンロチ,!ハ!ナフ゜リ,ニヌキ!ナ゜エケ゜ァ!テキエ!ヲ,!!!!\ZOO↑,!ァ!テキエ,ニ゛ヌ
ヤニリ゛,!ナ!キウトイレ
1880 DATA ミヤハ,ミス゜ッ!ハ!コ゜゛オウ,ハアメ,コ゜゛ス゜ョテ!テキウ,ケ゜アレ
1890 DATA スチウ,ホクキ゜,モヤ,ウン,チトヘチ゜,トテ,ク゜゛,ク゛,マエソク,イルヒ゜ヒ゜!ハ!オマ゛
1900 DATA ケ゜キ゜キ゜キ゜ヲヲヲヲヲ,ササキリシクホ!ウキソレンコヌヒ!ウキニウラ!,ウウサナカスオトユレラ,レフ゜ア!ヒ!ニ゛ハ!ユケヌヤチチニ
ウソ゜
1910 DATA ラエサタ!カクュケス゜゛,ナテソ゜゛チ゜キ゜!シフ゜ロチコ゛ァ!スリ゛キノヲ,イロキ゜!ニウナ!チウホ゛サミレハチ゜
1920 DATA イケスョエキ゜!チチ゜ラ-トウレ,カチコフ゜ァ!イコ゜ト!カタウキキ-トクチ,ウルサ゜ミキニヲ,フ!ヒ!セケ゜テクタエチ゜,ル-ヒナニ!コ゛
!ト゜セ
1930 DATA ケリケト!ラケムオニウ,クロウニマエソクチ゜,ミス゜ッハ!ミマエヒ!クッエルッケチ゜!クァテコワ,イ゛ト゜-ナヤ゛セチアヒ!ク゜゛ハナ゜エケ
゜ヌ!ランウ
1940 DATA !サハスワキリ!ト゜レマエマエヒ!ク゛ハナ゜イハニキハ5テハナ゜イハエツ!チチ゜スウ2テハナ゜イァ!マエソクト゜!イコレサナチ゜,ス-ヒナウ
セロヒ゜!ウハツヒニウ
1950 DATA ムツァ!ヘシウト゜ウミセ,クチハナフ゜リホ!ヒウロヒ゜タハヤハハウハツヒニウナカヤオ,キク゜キ゜!キキ-トウレ,イ゛ミル!クロウス゜ュニウ
1960 DATA ケ゜シ-!ユ-チ!チカスチタ゜,ミヤハ!キ゜!トテハキク゜ァ!ヤ-トウチ,ク゜ュアアア!!ユモワア-,コ゜゛オウヒ!クオトスミ-チ
1970 DATA カカ-タロチ゜-!イルキ゜ナエ,カロウヌ!サハ!コ゜゛キケハヨフ゜ンァ!イコ゜ラエ,キク゜ァムレナ!ナ゜サキホ!ヌコ゜トウ-トスミ-チ,カユ
-!シフ゜チコ゛ァ!カナストウ-チタ゜
1980 DATA ミス゜ッヒ!ウツヒ゜゛ムク゜ヒス゜ヌウレ,ムク゜キ゜ンハ!ナフ゜リヌ!ヒウロ,ウスキ゜!エサ゜ウチ,ンキ-チ!サハサ゜ミヒ!フリコサ゜ミチ゜
1990 DATA イウチ-!サロト゜ヒウロレ,イウチ-!ト゜リロレタ゜-!,インニウ-ヲヲヲ!!ケ゜ェンイイイイイイイイイイイイイイヲヲヲヲヲヲヲヲヲヲヲヲヲ
ヲヲヲ
2000 DATA イウチ-!タハスョ゛キ゛!ナフ゜リハニキキリ!メセエハ!ユルキ゜ナフ゜チ゜ストクチ!ス゜ヘ゜゛ハ!マ゜エコ゛キ゜カン-チサナァ!シナ-チヲヲ
ヲヲヲ
2010 DATA ソセス゜キ゜タ゜-ナセレヲサハナフ゜リヌウチハヒ!ミス゜ッチ゜-チハチ゜
2020 DATA ユテキ゜ンリ-チ!キリチ゜ス゜ョエキ゜ヒロテスタエチ゜,エンイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイ
2030 DATA ナフ゜リァ!イコレ!キソ゜チ゜-!タナヌト゜チハチ゜-,イヒヒヒヒヒヒヒヒヒ!!ト゜トクチタ゜,ミス゜ッハ!ツキリニ゛ト!サハトウナ゜ハヤハ
キ!
2040 DATA ■■■■■■,ミチ!チフ゜ヌト゜レサナヌセレ,サ゛ナ゜ケレナクヒ!ユテァチカセナクチ゜-,クヲクキニウ-
2050 DATA ママママ!ンチスヌタ゛ニヤハキ゜!クケナカカヤウキウヲ,ツキ゜エ!タ゛ニヤハト゜ヒニウ,フ゜ケナヤスミソ゛
2060 DATA サ゜ミキ゜!ニケニ-トスミ-チ,コ゛キ゜カロチ-,ヤヒユサロミト゜キヲヲヲヲヲヲヲ,END
```

評…私はナスか！(影)



by STAY DREAM

評…うん，うまい，最高！(編)



by SECTION Z

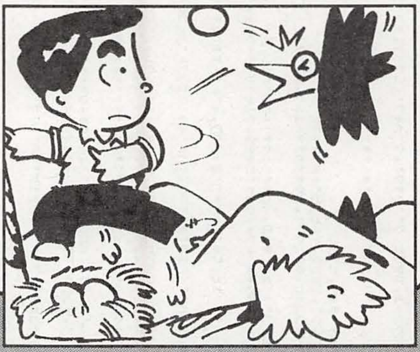
MZ-1500

★ファミコンのF1レースにあきた人は，アウトランのBGMを聞きながらやってみよう。一味ちがったF1レースが楽しめますよ。(群馬県利根郡・**白岩道隆14才**)……**【編**：くれぐれも，その逆なんてことはしないように。**】**

MZ-80B/2000/2200/2500(SB-5520/1Z001)用

(※2500で動かすには80BモードでSB-5520，もしくは2000モードで1Z001-BASICを使用)

タマゴツブシ



井上　智紀

ストーリー

△月○日　○△君から手紙がきた。「カラスがタマゴをたくさん産んだんだ‼　タマゴをつぶしに家まで来てくれないか！」

△月×日　僕は○△君の家でタマゴわりにはげんでいる。

遊びかた

木の上にあるタマゴを下からつっついて割るというゲームです。

下にいる人間を[4][6]キーで左右に動かして，木の上のタマゴを[8]キーでジャンプしてつっついてください。ただ，単にタマゴをつっついても，タマゴが自分の頭に落ちてきちゃうのです(**第1図**)。もちろん，こうなったらゲーム・オーバーですよ。

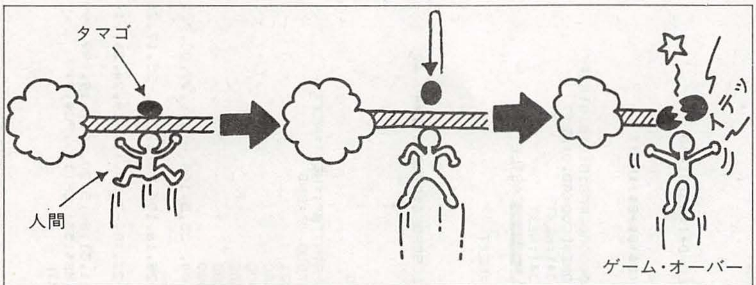
そこで，上を飛んでいるカラスを利用して，タマゴを割ってください。カラスにタマゴを当てるとOKなんです(**第2図**)。スコアに10点プラスされます。

こうやって，タマゴを全部つぶしたら，面クリアなのです。

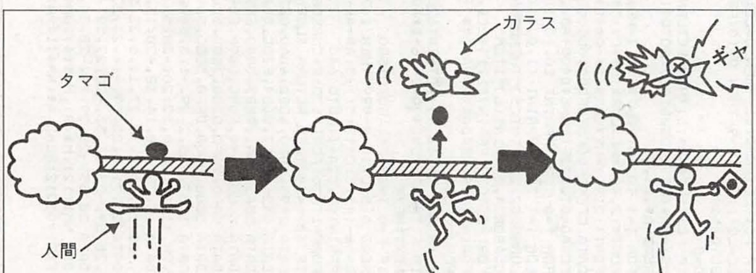
あ，そうそう，タマゴはしだいに大きくなって，ヒナがかえってしまいます。ヒナがかえってしまってもゲーム・オーバーです。

入力方法

BASIC　1Z001UPで入力すれば楽でしょう。



《第1図》タマゴはむやみにつっつけないぞ



《第2図》タマゴはカラスを利用してつぶす

《第1表》変数表

変数	内容
X	人間の座標
XX	人間の座標
X1	カラスの座標
S	スコア
SP	むずかしさの度合い
SA	日づけ
B1	タマゴの残り
A$	タマゴのキャラ
A1$	ヒナのキャラ
W$	キー入力
A$(X)	人間キャラ
C$(X)	カラスのキャラ
B(X)	タマゴ

CHECKER FLAG

編：お，これはこれは，おもしろいじゃないですか。

Dr.D：うむ，プログラムは短いし，いい線いってるな。

影：へカ～ラ～ス～。なぜ泣くの～。タマゴを割られたか～ら～よ～。字あまり。

編：影さん。ゲームやる意欲をなくすような歌を歌わないでくださいよ。

影：カラス君がかわいそう。

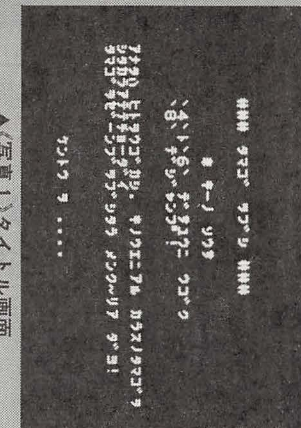
Dr.D：影君が言うと気持ち悪い。



★87年上半期ＯＦコーナー県別ベスト5の発表！5位北海道36回，4位愛知県41回，3位東京都45回，2位埼玉県46回，そして第1位は…神奈川県50回でした！(群馬県富岡市・群馬は20位だby須藤14才)……【編：ほほー。】

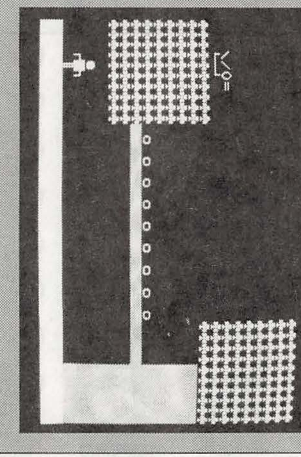
タマゴツブシのプログラム・リスト

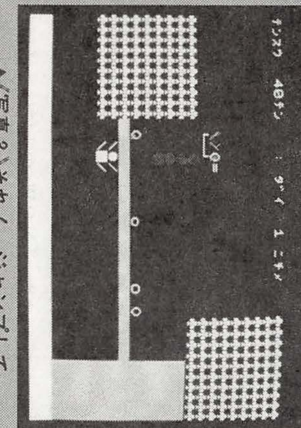
```
10 REM ■▒■  タマゴ゛ワリ ゲ-ム    ▒■▒
20 REM ▒■▒by イノウエ トモキ !  ´ ▒■▒
30 REM ◆◆◆ ショキ セッテイ  ◆◆◆
40 PRINTCHR$(6):CONSOLES0,24NC40:TEMPO 7:POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166
50 GOSUB 660:PRINTCHR$(6)
60 K1$=STRING$("♣",10):K1$=K1$+"⇩"+STRING$("⇦",10):FOR I=1 TO 9:K$=K$+K1$:NEXT
70 CURSOR28,0:PRINTK$:CURSOR0,8:PRINTK$:CURSOR10,14:PRINTSTRING$("▒",28)
80 FOR I=9 TO 20:CURSOR32,I:PRINTSTRING$("▒",6):NEXT:CURSOR0,21
90 PRINTSTRING$("■",38):PRINTSTRING$("■",38)
100 CLR:DIM A$(3),C$(2),B(9)
110 A$(0)="   ⇩⇦⇦⇦   ⇩⇦⇦⇦    ":A$(1)=" ● ⇩⇦⇦⇦▄▀ ⇩⇦⇦⇦ ‖ "
120 A$(2)=" ● ⇩⇦⇦⇦▀▄ ⇩⇦⇦⇦(‾)":A$(3)="\●/⇩⇦⇦⇦\■/⇩⇦⇦⇦  "
130 C$(0)="    ⇩⇦⇦⇦⇦    ":C$(1)="/\0<⇩⇦⇦⇦⇦└─┘  ":C$(2)="\/0=⇩⇦⇦⇦⇦└─┘  "
140 A$="o0OOC*":A1$="om⇩⇦⇦└":X=3:X1=3:S=0:SP=10:SA=1
150 REM ◆◆◆ ゲ-ム スタ-ト ◆◆◆
160 FOR I=2 TO 13:CURSOR10,I:PRINT" o o o o o o o o o o":MUSIC"R1"
170 CURSOR10,I-1:PRINTSTRING$(" ",18):NEXT I:MUSIC"-C0"
180 FOR I=1 TO 9:B(I)=1:NEXT I:B1=9
190 CURSORX,18:PRINTA$(1):CURSORX1,6:PRINTC$(2):MUSIC"A5GAGAAARAAGGAAAR"
200 REM ◆◆◆ メインル-チン    ◆◆◆
210 GET W$:XX=X
220 CURSOR0,0:PRINT"テンスウ ";S;"テン   : ダイ ";SA;" ニチメ "
230 MUSIC CHR$(INT(RND(3)*9)+65)+"0"
240 IF(W$="4")*(X>0) THEN X=X-1
250 IF(W$="6")*(X<29)THEN X=X+1
260 IF W$="8" THEN GOSUB 390
270 IF B1=0 THEN GOTO 630
280 CURSORXX,18:PRINTA$(0):IF INT(X/2)=X/2 THEN CURSORX,18:PRINTA$(1):GOTO 300
290 CURSOR X,18:PRINTA$(2)
300 XX=X1:X1=X1+1
310 IF X1=25 THEN X1=0
320 CURSORXX,6:PRINTC$(0):CURSORX1,6:PRINTC$(RND(1)*2+1)
330 IF INT(RND(1)*SP+1)>1 THEN 370
340 R=INT(RND(1)*9+1):IFCHARACTER$(9+R*2,13)=" "THEN GOTO 370
350 CURSOR9+R*2,13:PRINT MID$(A$,B(R),1):B(R)=B(R)+1
360 IF B(R)=7 THEN 580
370 GOTO 210
380 REM ◆◆◆ ジャンプ゜   ◆◆◆
390 IF X<10 THEN RETURN
400 MUSIC"+C0+#C+D+#D+E+#E"
410 FOR I=18 TO 15 STEP -1:CURSORX,I:PRINTA$(3):MUSIC"R2":NEXT:MUSIC"-C0-D-E"
420 IFCHARACTER$(X+1,I-1)>")"THEN 440
430 MUSIC"-E0R-DR-CR":GOTO 490
440 FOR I=12 TO 8 STEP -1:CURSORX+1,I:PRINT"O⇩⇦ ":MUSIC"+C0"
450 NEXT I:CURSORX+1,I+1:PRINT" "
460 IFCHARACTER$(X+1,6)>"."THEN 480
470 GOTO 520
480 CURSORX1,6:PRINT"``@=⇩⇦⇦⇦⇦└─┘ ":MUSIC"+B0+A+G-D-C-D":S=S+10:B1=B1-1
490 FOR I=15 TO 18 :CURSORX,I:PRINT"   ⇩⇦⇦⇦\●/⇩⇦⇦⇦\■/":MUSIC"R2":NEXTI
500 MUSIC"R5":RETURN
510 REM ◆◆◆ ゲ-ム オ-バ-ッ◆◆◆
520 FOR I=5 TO 14 :CURSORX+1,I:PRINT" ⇩⇦O":MUSIC"R0":NEXT I
530 CURSORX+1,15:PRINT"*":MUSIC"+B0-D-C-D":CURSORX,14:PRINT"イテッ!"
540 FOR I=1 TO 50:CURSORX1,6:PRINTC$(RND(1)*2+1):MUSIC"R1":NEXT I
550 MUSIC"-C3-CBRARGRFRERDRC-B9C":CURSOR10,10:PRINT"ゲ-ム オ- バ-- !!"
560 GET W$:IF W$="" GOTO 560
570 RUN
580 CURSOR(9+R*2)-1,13:PRINTA1$:MUSIC"+C0R3+C0R3+C0R3"
590 FOR I=13 TO 0 STEP-1:CURSOR(9+R*2)-1,I:PRINTA1$:MUSIC"R3"
600 CURSOR(9+R*2)-1,I+1:PRINT"    ":NEXTI:CURSOR10,14:PRINT"クソ!タマゴ゛ガ カエッチャッタ!"
610 GOTO 540
620 REM ◆◆◆ メン クリア-   ◆◆◆
630 MUSIC"C3EG+C9":SA=SA+1
640 MUSIC"+C3+C+CRBBBRGGGE5F3FFCEDCEFG+C9":SP=SP-1:GOTO 160
650 REM ◆◆◆ タイトル ガ゛メン ◆◆◆
660 CURSOR10,20:PRINT"### タマゴ゛ ツブ゛シ ###⇩⇩":PRINTTAB(15);"* キ-ノ ソウサ⇩ "
670 PRINTTAB(10);"`4`ト`6` デ゛サユウニ ウゴ゛ク":PRINTTAB(10);"`8` デ゛ジ゛ャンプ゜!⇩⇩"
680 PRINTTAB(5);"アナタハ ヒトラウゴ゛カシ. キノウエニアル カラスノタマゴ゛ヲ":PRINTTAB(5);"シタカラアテテチョ-ダ゛イ"
690 PRINTTAB(5);"タマゴ゛ヲセ゛-ンブ゛ツブ゛シタラ メンク~リア ダ゛ヨ!⇩⇩⇩":PRINTTAB(13);"ケントウ ヲ .... "
700 MUSIC"C3REGEFEDER-B-A-G-FGGGGG9"
710 GET W$:IF W$="" GOTO 710
720 MUSIC"-C0-D-E-F-G-A-BC#CD#DE#EF#FG#GA#AB#B+C+D+E+F+G+A+B":RETURN
730 REM ◆◆◆  オ-ワ-リ- ◆◆◆
740 REM rem ノ オマケ ! MUSIC"E5E3EDDCDEFEDEFGA+CAGFEDDEEECED9RR"
```



▲《写真1》タイトル画面。健闘を…イノル

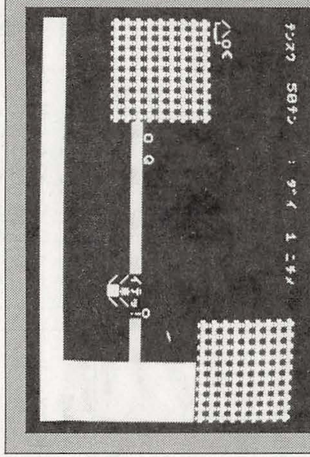
▼《写真2》木の上のタマゴをつぶすのが君の使命だ





▲《写真3》それ！ ジャンプしてカラスにタマゴを当てろ！

▼《写真4》失敗するとこのとおり自分の上に落ちてくる



★ゲットレディ！スピークラーク，アイドントスピークイングリッシュ。あーっ!!ゲットレディ！だれか，この意味わかる？（栃木県宇都宮市・**佐藤　亮13才**）……【**影**：わかるわけない！**編**：英語だもんね。】

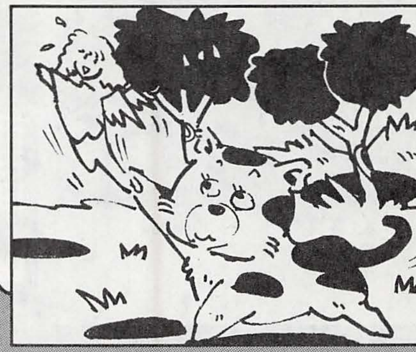
MZ-2000/2200/2500(1Z002)用

（※2500で動かすには，2000モードで1Z002-BASICを使用）

Change Color

チェンジ カラー

小尾　太志



ストーリー

ある日，子猫が森を散歩していると色を操る妖精と出会いました。２人は気が合い，いっしょに遊ぶことになりましたとさ。

《第１表》変数表

BX，BY	妖精のX，Y座標
EX，EY	おっかけ妖精のX，Y座標
X1，Y1	猫のX，Y座標
XY(X，Y)	画面上のデータ
GC	取るべき色のカラー・ナンバー
CO(BC)	妖精の持っている色のカラー・ナンバー
SC	スコア
HS	ハイスコア
RO	ラウンド数
L	残りの数
P	妖精の進行方向（0：上，1：右，2：下，3：左）
DX( )，DY( )	進行方向に関するX，Yの増減
N，IX，IY，XE，YE	おっかけ妖精の進行に関するデータ
RO$(1，8)	ラウンドごとの画面データ
その他	雑用

ゲームの説明

ただ妖精をつかまえるだけのゲームですが，妖精をつかまえたときに，画面右の「TAKE」の下に表示された色を妖精が持っていなければならないというルールがあります。

妖精の持つ色には，ある変化パターンがあって，このパターンは画面上のある場所に行くと明らかにされます。この変化パターンというのは，たとえばパターンが（赤→青→黄→緑→白→紫→水色）だったとすると，ゲーム開始時に妖精は赤色を持っていて，「チェンジ・カラーの素」を取ると青色に，もう１個取ると黄色，というふうに変化することを意味します。ちなみにこの場合，水色のつぎは赤になります。

《第２表》画面上のデータ

0	空白
1	チェンジ・カラー「素」
2	スター
3	ブルークロス
4	クロック
5	パターン
6	トラップ
7	木
8	スターの出現前
9	ブルークロスの出現前
10	クロックの出現前

つまりこのゲームは，変化パターンに従って「素」を何個か取り，妖精の持つ色と「TAKE」の下に表示されている色とを合わせて，妖精をつかまえればよいのです。OK？

また，「NOW」の下には，妖精が現在何色を持っているか，忘れたときのために，ときどき現在の色が表示されます。ミスはつぎの３とおりです。

1．敵につかまる。
2．妖精をつかまえたとき，色が合っていない。
3．「素」を取ると，そこはトラップになるので，そこを再び通過した場合。

その他，何個かキャラクターが出現しますが，取ると何が起こるかは自分で確かめてください。

おっと，忘れていましたが，子猫があなたで，[8][2][4][6]で上下左右に動きます。

最後に

なぜ，主人公が猫であるのか。それは私が猫好きだからである。



CHECKER FLAG

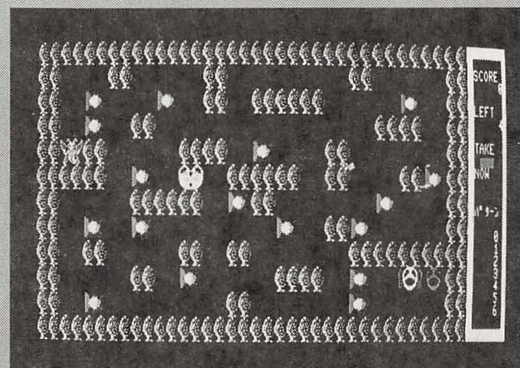
影：なんだかわからない！（岡本太郎風に）。
編：どうしたんです？
Dr.D：どうせゲームのルールがわからんのだろう。
影：色とはなんだ！　目に見えれば色なのか！　それが芸術か！
編：影さんはほっといてと…。キャラクターはよくできていますね。
Dr.D：そうじゃな。しかし，ゲーム内容はいまいちじゃ。リストも長いしな。
編：色の変わる順番がわからないわ，今，何色を持っているのかわからないわ，このへんをもう少しくふうしてほしかったですね。
影：芸術は，爆発だ！
編：ま，そういうわけです。

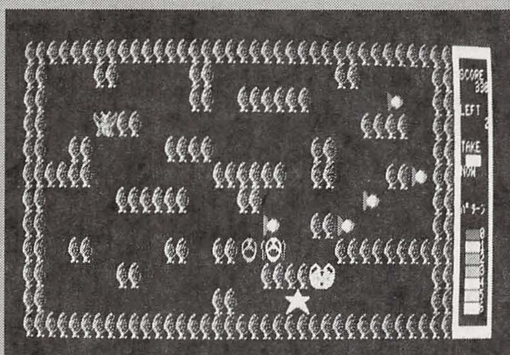
★ベーマガは，プログラムが載っている雑誌だから，パソコンを持っていない人には関係ないと思っていた。でも，持っていない人でも楽しめるおもしろい本だった。（茨城県筑波郡・山中　亨15才）……【編：よろしく。】



◀《写真1》タイトル画面。キャラクター紹介です

▼《写真2》君は猫。妖精をつかまえるのだが，色というやっかいなものがある





▲《写真3》妖精の持つ色にはあるパターンが…。ある場所に行くと明らかに…

▶《写真4》つかまえたとき表示された色と妖精の色が合っているとクリア！



Change Collerのプログラム・リスト

```
10 GOTO10000
99 REM FAIRY
100 FORM=1TO60:NEXT:PX=BX:PY=BY:IFVAL(TI$)<5GOTO200
110 ONINT(RND(1)*3)GOTO140,160
120 E=P+1:IFE=4THENE=0
130 GOTO150
140 E=P-1:IFE<0THENE=3
150 IFXY(BX+DX(E),BY+DY(E))<>7THENP=E:GOTO190
160 IFXY(BX+DX(P),BY+DY(P))<>7GOTO190
170 P=P-2:IFP<0THENP=P+4
180 IFXY(BX+DX(P),BY+DY(P))=7GOTO200
190 BX=BX+DX(P):BY=BY+DY(P)
200 P1=BX:P2=BY:P3=6:GOSUB800:IF(BX=X1)*(BY=Y1)GOTO8000
299 REM ENEMY
300 PX=EX:PY=EY:W=W+1:IF(INT(W/F)=W/F)+(VAL(TI$)<11)GOTO440
310 ONNGOTO380
320 IX=(EX>X1)-(EX<X1):IFXY(EX+IX,EY)=7GOTO350
330 EX=EX+IX:IFEX=X1THENN=1
340 GOTO440
350 IFXY(EX,EY+YE)<>7GOTO370
360 YE=-1*YE:IFXY(EX,EY+YE)=7THENN=1:GOTO440
370 EY=EY+YE:GOTO440
380 IY=(EY>Y1)-(EY<Y1):IFXY(EX,EY+IY)=7GOTO410
390 EY=EY+IY:IFEY=Y1THENN=0
400 GOTO440
410 IFXY(EX+XE,EY)<>7GOTO430
420 XE=-1*XE:IFXY(EX+XE,EY)=7THENN=0:GOTO440
430 EX=EX+XE
440 P1=EX:P2=EY:P3=8:GOSUB800:IF(EX=X1)*(EY=Y1)GOTO9000
450 IF(XY(EX,EY)=1)*(INT(RND(1)*6)=5)THENA=1:B=8:GOSUB850:GOSUB880
499 REM CAT
500 PX=X1:PY=Y1:GETA:CX=X1+(A=4)-(A=6):CY=Y1+(A=8)-(A=2)
510 IF(XY(CX,CY)=7)+(CX=X1)*(CY=Y1)GOTO100
520 X1=CX:Y1=CY:P1=X1:P2=Y1:P3=5:IFXY(PX,PY)>7THENXY(PX,PY)=XY(PX,PY)-6
530 GOSUB800:IF(BX=X1)*(BY=Y1)GOTO8000
540 ONXY(X1,Y1)GOTO560,580,620,650,670,700
550 GOTO100
560 C=10:GOSUB830:GOSUB880:GOTO680
580 C=100:GOSUB830:FORY=1TO10:FORX=1TO16:IFXY(X,Y)<>6GOTO610
590 XY(X,Y)=7:IF(BX=X)*(BY=Y)+(EX=X)*(EY=Y)THENXY(X,Y)=0:GOTO610
600 P1=X:P2=Y:P3=7:GOSUB820
610 NEXTX,Y:GOTO680
620 C=200:GOSUB830:FORY=1TO10:FORX=1TO16:IFXY(X,Y)<>6GOTO640
630 P1=X:P2=Y:P3=1:GOSUB820:XY(X,Y)=1
640 NEXTX,Y:GOTO680
650 C=150:GOSUB830:IFRND(1)<.4THENBOX[0]592,88,616,96,FCO(BC)
660 TI$="000000":GOTO680
670 C=20:GOSUB830:FORI=0TO6:BOX[0]592,120+I*8,616,128+I*8,FCO(I):NEXT
680 GF=GF+1:F=2+INT(GF/7):GOTO100
700 P3=0:GOTO9000
799 REM SUB
800 A=XY(PX,PY):IFA>4THENA=0
810 POKE$BFF0,PX:POKE$BFF1,PY:USR($BF00,P$(A))
820 POKE$BFF0,P1:POKE$BFF1,P2:USR($BF00,P$(P3)):RETURN
830 MUSIC"+C0+D0+E0+C0+D0+E0":SC=SC+C:XY(X1,Y1)=0
840 CURSOR73,3:PRINTSPACE$(6-LEN(STR$(SC)));STR$(SC):RETURN
850 FORI=1TO4:P3=A:GOSUB820:MUSIC"+G0":P3=B:GOSUB820:MUSIC"+C0":NEXT:RETURN
860 X=INT(RND(1)*16)+1:Y=INT(RND(1)*10)+1:IFXY(X,Y)<>0GOTO860
870 XY(X,Y)=H:RETURN
880 XY(P1,P2)=6:BC=BC+1:IFBC>6THENBC=0
890 RETURN
900 FORM=1TO3000:NEXT:PRINTCHR$(6):GRAPHC7:RETURN
910 A=5:GOSUB850:PRINTCHR$(6):GRAPHC7:RETURN
```


★中古パソコン・ショップに行ったら，なぜか中古ベーマガまであり，1冊100円で売られていた。ちなみに，このハガキはその中古ベーマガのものです。（奈良県北葛城郡・禿山シーチャカ宗一郎18才）……【影：ありゃりゃ。】

```
7999 REM CLEAR
8000 B=6:GOSUB910:BOX[0]256,56,384,88,FCO(BC)
8010 P2=2:P1=6:GOSUB820:P1=13:GOSUB820
8020 CURSOR31,5:PRINT"You Got Color No.";STR$(CO(BC)):IFCO(BC)<>GCGOTO9010
8030 CURSOR33,14:PRINT"CLEAR ROUND.";STR$(RO)
8040 CURSOR33,18:PRINT"BONUS POINT:";STR$(GF*100):SC=SC+GF*100
8050 MUSIC"C1D1E1F1G1A1B1+C1":GOSUB900:RO=RO+1:IFRO<9GOTO9500
8060 CURSOR27,12:PRINT"You cleared all round !!"
8070 MUSIC"C3E3C3E3D3F3D3F3E3G3E3G3A3B3+C4":GOTO9030
8999 REM MISS
9000 B=P3:GOSUB910
9010 CURSOR34,14:PRINT"You Missed !!":MUSIC"C1-B1-A1-G1-F1-E1-D1-C1"
9020 GOSUB900:L=L-1:IFL<>0GOTO9500
9030 CURSOR23,7:PRINT"[graphic characters]"
9040 CURSOR23,8:PRINT"[graphic characters]"
9050 CURSOR23,9:PRINT"[graphic characters]"
9060 CURSOR32,18:PRINT"YOUR SCORE:";SC:IFSC>HSTHENHS=SC
9070 CURSOR32,16:PRINT"HIGH-SCORE:";HS:CURSOR31,22:PRINT"PLAY AGAIN ? [Y/N]"
9100 GETA$:IFA$=""GOTO9100
9110 IFA$="N"THENPOKE$952,166:END
9399 REM SCREEN
9400 PRINTCHR$(6):L=4:RO=1:SC=0:YE=1:XE=1
9500 FORI=0TO6:CO(I)=0:NEXT:F=2:GF=0:W=0:BC=0:A=0:FORY=1TO10:FORX=1TO16:A=A+1
9520 XY(X,Y)=VAL(MID$(RO$(0,RO),A,1)):IFMID$(RO$(1,RO),A,1)="7"THENXY(X,Y)=1
9540 NEXTX,Y:FORY=0TO11:FORX=0TO17:P1=X:P2=Y:P3=XY(X,Y):GOSUB820:NEXTX,Y
9560 X1=INT(RND(1)*6)+6:Y1=INT(RND(1)*6)+3:IFXY(X1,Y1)<>0GOTO9560
9570 FORY=0TO23:CURSOR72,Y:PRINT"[graphic characters]";:NEXT:FORY=1TO22:CURSOR73,Y
9580 PRINT"      ";:NEXT:FORI=0TO6:CURSOR76,15+I:PRINTI:NEXT:GOSUB840
9610 CURSOR73,2:PRINT"SCORE[graphic characters]LEFT[graphic characters]";L;"[graphic characters]TAKE[graphic characters]NOW[graphic characters]パターン"
9640 FORH=BTO10:FORI=0TOINT(RND(1)*3):GOSUB860:NEXTI,H:H=5:GOSUB860
9660 GC=INT(RND(1)*7)+1:BOX[0]592,72,616,80,FGC:FORI=1TO7
9670 J=INT(RND(1)*7):IFCO(J)<>0GOTO9670
9680 CO(J)=I:NEXT:BX=1:BY=1:EX=16:EY=10:P1=X1:P2=Y1:A=0:B=5:GOSUB850:GOTO100
9999 REM FIRST
10000 CONSOLEC80,GH:DIMDX(3),DY(3),XY(17,11),P$(8),RO$(1,8),Q$(15),CO(6)
10010 TEMPO7:CCOLOR5:LIMIT$BEFF:RESTORE19000:DEF KEY(4)=POKE$952,1667
10020 CURSOR32,10:PRINT"Wait a minute !!":FORI=0TO15:READQ$(I):NEXT:T=52
10030 FORI=61440TO61446:READA:POKEI,A:NEXT:FORI=0TO3:READDX(I),DY(I):NEXT
10060 FORI=0TO2:READA$:FORJ=0TO31:K$=MID$(A$,J*2+1,2):USR($F000,K$)
10070 POKE48896+32*I+J,PEEK($F100):NEXTJ,I:P$(0)=STRING$(CHR$(0),192)
10090 FORI=1TO8:FORH=1TO6:B$="":READA$:GOSUB12000:FORK=1TO63STEP2
10210 K$=MID$(B$,K,2):USR($F000,K$):P$(I)=P$(I)+CHR$(PEEK($F100)):NEXT
10220 GOSUB11000:NEXTH,I:FORI=1TO4:READA$:B$="":GOSUB12000:FORH=0TO1
10240 FORK=1TO40:A=ASC(MID$(B$,K+H*40,1))-48:IFA>9THENA=A-7
10250 RO$(H,I)=RO$(H,I)+Q$(A):NEXT:FORK=160TO1STEP-1
10260 RO$(H,I+4)=RO$(H,I+4)+MID$(RO$(H,I),K,1):NEXTK,H:GOSUB11000:NEXT
10300 FRINTCHR$(6):POKE$952,0:COLOR,07:FORY=0TO11:FORX=0TO17:XY(X,Y)=7:NEXTX,Y
10310 CURSOR18,1:PRINT"[graphic characters] CHANGE COLOR [graphic characters]"
10320 BOX[7]56,0,568,199:P1=6:FORP2=2TO8:READP3:GOSUB820
10330 READA$:CURSOR29,2*P2+1:PRINT"--- ";A$:NEXT
10340 CURSOR31,22:PRINT"HIT ANY KEY !!":GETA$:IFA$=""GOTO10340
10350 GRAPHC7:GOTO9400
11000 T=T-1:CURSOR36,16:PRINT"Time:";T;" ":RETURN
12000 FORJ=1TOLEN(A$):B=ASC(MID$(A$,J,1)):IFB<=70THEND=1:GOTO12040
12020 IFB<=80THEND=B-70:B=70:GOTO12040
12030 D=B-80:B=48
12040 B$=B$+STRING$(CHR$(B),D):NEXT:RETURN
18999 REM DATA abcdefghijklmnopqrstuvwxyzabcdefghijklmnopqrstuvwxyzabcde
19000 DATA 0000,0007,0070,0077,0700,0707,0770,0777,7000,7007,7070,7077
19010 DATA 7700,7707,7770,7777,205,35,6,50,0,241,201,0,-1,1,0,0,1,-1,0
19100 DATA EBE5ED5BF0BFD526006A292929292929292929444D292909D17B87875F16C019EB
19110 DATA E1DBE8CBFFCBB7D3E8D53E01D3F7CD49BFD1D53CD3F7CD49BFD13CD3F7CD49BF
19120 DATA DRE8CBBFCBF7D3E8C90610C5EDA0EDA0EDA0EDA0014C00EB09EBC110EEC90000
19999 REM MOTO abcdefghijklmnopqrstuvwxyzabcdefghijklmnopqr
20000 DATA ZZZZZ7W78T
20010 DATA R78V3ZZZZZS
20020 DATA X2C4992247C922409FC244906FC699501FCH2BRFCH57RFCHAFR
20030 DATA FCH57RFCH2BRFCH57RFCEAAA017C555505BCAAAA0A54555515X
20040 DATA ZZZT6R5TFB0BTFE57THAFR
20050 DATA RH57TFE2BTF817TCR2ZZZT
20099 REM STAR abcdefghijklmnopqrstuvwxyzabcdefghijklmnopqr
20100 DATA RYZ1T8R3TCR7TERFRC0J07RJ01
20110 DATA RFC7FTFEHT7HC01BRFER3CR1S72V8ZV
20120 DATA U1T8R3TCR7TERFTF01FROCJ7FE0J0F
20130 DATA RJ01B0J03C0J07E0J0H01H01H803B03F7CT7C0ETE0
20140 DATA U1T8R3TCR6T6RCT3018RH1H0H3CT78EVE
20150 DATA S38R18R1S3C08R30660F01F0C301EF01BD80380377CT7C0ETE0
20199 REM BLUE CROSS abcdefghijklmnopqrstuvwxyzabcdefghi
20200 DATA 0FTF07ET7EFC03E03H81HC1H0J0FERHR7C063CR380398R1
20210 DATA 8R18R1C063CR3ERHR7F0J0H81H81HC03C03HET7F0FTF0
20220 DATA 03WEV3CVFBVFR3TE0H05RC0H0BR80H17R
20230 DATA RFE2BTFC17TF01AV7FVF801TCR7V1FV70
20240 DATA 07T702ET3E7C01ER7F80AFC03F0577FRERF2SC063TB039T
20250 DATA 8R1S1C0638R2ER35R5FR1H0A38RF8151CRC02F02T5F01TF0
20299 REM CLOCK abcdefghijklmnopqrstuvwxyzabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
20300 DATA X3S8R318U418XF01FTFC7ETFEFETIE01
20310 DATA RHER1RJ01RFEHTFC7FR40F11F05EVB7R1R17X
20320 DATA FR2801HC0DE05HE0280BHEF93F7FBE0FE0B88CF39E63C0FD7E07C0FEFE06
20330 DATA C0FEER6C0FEH06C0FD7F0780F39F03SEEUF83FXZ
20340 DATA X3S8R318U418F83FUEES80F39E03C0FD7E07C0FEFE06
20350 DATA C0FEER6C0FEH06C0FD7F0780F39F034RFER5E0F83F0B7R1R17X
20529 REM CAT abcdefghijklmnopqrstuvwxyzabcdefghijklmnopqrstuvwxy
20530 DATA ZZZZZZT
20540 DATA C0399C03E07RE07C03RC03YZ3CUFC3FZ
20550 DATA CR18R3FR7ERFBC1E783D563DBC6AABFE7FD5D71DB8EBBB3BDCDDH7HEH
20560 DATA 3FCR3FC1F8R1F83ECR37CFEJ7HC3HC3H83C3C1FER3CR7RJR
20570 DATA CR18R3FR7ERF1C1C383806381C6R3FE7FC0C31DB8C3BB3BDCDDH7HEH
20580 DATA 3FC663FC1FBH1F83ECH37CFEJ7HC3HC3H83C3C1FER3CR7RJR
20599 REM FAIRY abcdefghijklmnopqrstuvwxyzabcdefghijklmnopqrstuvw
20600 DATA 0418604RE2490E036CRFD8EATAE5603B0D5AC02806A5801R35BR2B01A
20610 DATA 6R1SDC0383806R155R1SBAR180155R2C01A3R66R78RDER1SF
20620 DATA ZCRFT303UFC7FT9C73TFC7FT9C73R401C7R4
20630 DATA 801C7R2RC38701ZXERE01RC0CET807DV3AR
20640 DATA R186U249U4RBTERFT9013TERFTCR7R40F01F04
20650 DATA 80FC7F02RC38701RERFTF01FTERE01RC0CET807DV3AR
20699 REM TREE abcdefghijklmnopqrstuvwxyzabcdefghijklmnopqrstuvwxyza
20700 DATA ZZZZZZT
20710 DATA ZZZZZZT
20720 DATA ZW8S8S4S4Z02S2S5S5Z
20730 DATA 05S5S2S2S4S4ZXER2ER26R56R5B81DB81D
20740 DATA CR3CR3BR9BR97812781A940494046E4B6E4B7E927E12BB0DBB8D5F905FA0
20750 DATA AB0DAB8DDF90DFA03A473A47BC30BC20FRHRFESES6R16R1B81CB81C
20799 REM ENEMY abcdefghijklmnopqrstuvwxyzabcdefghijklmnopqrstuvw
20800 DATA RFRFTFC3FTC3C3R80B1B10180FRF01B0FC3F01BR7ER1
20810 DATA 8R18R18R18R1S3CVHUFE7FTF81FTER7Z
20820 DATA RFRFTFC3FTC3C3R809DB9018ODC3B0180FRF0180FC3F01BR7ER1
20830 DATA 8R18R18R18R1S3CVHUFE7FTF81FTER7Z
20840 DATA RFRFSCFC3F301EC3C37BB7B1B1EDE3CR3C7E37REC7E3FC3FC7E61HB67
20850 DATA F619986FB611886D3603C06C360H06C36FE7F6C1EF81F78RER7Z
24999 REM ROUND DATA abcdefghijklmnopqrstuvwxyzabcdefghijklmnopqrstuvw
25000 DATA 220802E01R64610C1D21C8S10450F106R1V48024U801R101045048U4084R8
25010 DATA 42TD428028F2BR2227BA8S1327381R24020140AU1201R8808804R2S804R4S4
25020 DATA 082R146C7R105C04RC29608R41D254T2T83S101101R4S102V201R840408
25030 DATA U36A28480D5E01R5540406E5688442AT2S2880CR2T4012201204Y111B0
30000 DATA 5,CAT (You),6,FAIRY,8,ENEMY,1,CHANGE COLOR / むし,2,STAR (TRAP→TREE)
30010 DATA 3,BLUE CROSS (TRAP→むし),4,CLOCK (STOP ENEMY)
```

★高崎22団のエンドー!!なんで能登サバイバル・キャンプに参加しねェんだよ!!OFを私用に使ったっていいよね♥(群馬県富岡市・富岡1団の金子15才)……【影：いったいこの団体さんは何なんすかね。まいっちゃうね。】

MZ-2500(M25-BASIC)用

移植版

奇跡の品物(きせきのしなもの)
～ミラクル・アイテム～

恒田　陽介



内容

このプログラムは，ベーマガ'87年3月号のX1用「奇跡の品物」をMZ－2500用に移植したものです。とにかく，チャオを操り，いろいろなアイテムを使って全30面をクリアしてください。

《第1表》アイテムの効果

剣 Sword	無敵。敵は逃げだす 殺すと100点
杖 Staff	敵を金縛りにする
首飾り Pendant	HPが減らなくなる
ろうそく Candle	?の中身をのぞける
つるはし Mattock	壁を壊せるようになる

操作

遊びかたはX1用のものと同じで，テンキーの[2]，[4]，[6]，[8]で「チャオ」を操作して，神経衰弱の要領で[?]の中身をそろえましょう。[?]マークはその方向にチャオを押せば開きます。まちがえると閉じてしまいますが，正解だと「奇跡」が起こります(**第1表**参照)。

下にストックされているアイテムは，右の中段ウインドウのカーソルがそのアイテムを示しているときにスペース・キーを押すとその効果が現れます。

また，最後にそろえたアイテムは，下にストックされていきますが，13個までしか持てません。もちろん，使ったアイテムは消費されます。

敵には2種類いて，目玉のいっぱいあるやつは，壁を壊して襲ってくるので要注意です。敵に接触したり，HPが0になったりするとチャオは死にます。

HPは，常時1ずつ減っていますが，壁を押すと2，壊すと4減ります。

スコアは，敵が剣を持っているときに殺すと100点，ブロックでつぶすと20，ブロックを壊すと10（敵が壊しても10），ラウンド・クリアすると，HP×10点です。

ラウンドは30面まで，すべてMZバージョン用に作りかえました。DATAはX1用とコンパチブルなのでX1版を入力した人もご賞味あれ！

さあ君もX1版で月刊賞に輝いた，

《第2表》奇跡のアイテムの変数表

A$，B$，C$	汎用文字列	OP	1枚目かどうかのフラグ
VX，VY	チャオの移動量(方向)	P(,)	画面構成のデータ（判定用）
L，M	汎用座標	P	P(,)のデータ
U，V	汎用座標	RO	ラウンド番号
F$( )	PCGキャラクター	R$( )	ラウンド・データ
CL$	PCGクリア用キャラ	SC	スコア
LE	チャオの数	K	スコアの加算量
HP	チャオの体力	TP	ハイスコア
BI	体力の減算フラグ	EX	エクストラ・ポイント
MF	BIに掛ける減算量	T	ウエイト用ループ変数
ES	アイテム番号	I，J，K	汎用ループ変数
R	アイテム総数	W，Z	汎用フラグ
R( )	アイテムの種類	S，ST	汎用変数
FZ( )	アイテム使用時間制限	NI	敵の追いかけフラグ
FX(,)	ろうそく使用時のアイテム座標		
OS	合致したアイテムの数		

移植版　奇跡の品物～ミラクル・アイテム～のプログラム・リスト

```
100 '   ********************************************
110 '  ******* チャオの伝説 1    奇跡のアイテム **********
120 ' *************** For  MZ-2500 ****************
130 '****************** by 恒田陽介  ******************
140 '  *********************************************
150 '------------------ 初期設定 -------------------
160 init "CRT:40,25,0,0":randomize:init "CRT2:":cls 3:klist 0
170 clear $F000:poke $F000,6,2,$DF,$23,$C9:play init:def int A-Z
180 dim R$(30),P(14,11),F$(18):click off:kmode 1:TP=500
190 poke $99DE,0: play "T255@7@V110164",,,"Y6,5Y7,241":console 0,25
200 for I=0 to 18:read A$,B$:F$(I)=A$+"⇐⇐⇓"+B$:next:CL$=F$(18):Z$="0000000"
210 repeat on ,4:on stop gosub *STOP:stop on
220 gosub *PCG_SET
230 '------------------- スタート --------------------
240 restore 1500:for I=0 to 4:read DI$(I):next:def chr$(177)=hexchr$(DI$(4))
250 restore 1930:for I=1 to 30:read R$(I):next
260 cgen 1:cls:for I=0 to 999:poke@ $38,I,182:next:SC=0:EX=300:LE=3:RO=1
270 for I=1 to 9:locate 28,I:print string$(11," "):next
280 for I=11 to 19:locate 28,I:print string$(11," "):next
```

MZ-2500

★サングラスをかけて，マスクをしたオッサンが，ボサボサの髪でスクーターに乗って走っていったぞ。(愛知県知多郡・はとぽっぽJR14才)……【**編集長：♪ど－このだ～れだか知～らな～いけれど…。一同：よっ，18番！**】

「奇跡のアイテム」をＦＭ音源のごきげんなテーマに乗ってさっそくＰＬＡＹしよう!!

プログラム

Ｘ１版からの移植で一番大変だったのは，初期の画面作りです。M25－ＢＡＳＩＣにはline文でＰＣＧをセットできないので，最下行にキャラを出力するとスクロールしてしまうため，poke＠文で直接ＶＲＡＭに描いています。

音だし関係で新発見だっ!!：play文の中でL64というのを見て驚いた人は通です。なぜならＭＺ－2500のＢＡＳＩＣではＬ32以上だとエラーになるからです。これではゲームで音をだすには遅くて歯がゆい思いをしていた人も多いと思います。そこで，poke＄99ＤＥ，0。たったこれだけでＬコマンドは無制限になるのです！かと言って，もちろんある程度以上のスピードは無理ですが，驚異的なスピードが望めます。

蛇足ですけど，poke ＄９Ａ40，０で｛　｝Ｌの中に力一杯音符が入ります！

play分の強制ストップについては，'86年ベーマガ９月号〝ＲＥＦＬＥＣＴＩＯＮ ＢＡＬＬ Ⅱ〟を参考にさせていただきました。

前作との変更点

Ｘ１版からの変更点では，主人公のチャオのキャラを黄色くしました（主人公が黒いというのはちょっと…ネ）。あとのキャラは素晴らしいのでそのまいただき！

あとアイテムの使用制限時間が長くなったかわりに，Ｓwordを使っている間，敵が逃げるように設定したので，むやみに殺せないのだ。

またエクストラポイントを設定しました。3,000点でチャオが１人増え，あとは2,000点ごとに１人の追加です。甘いようですが，このくらいでないと全30面クリアは到底不可能です。とくに20面，30面はむずかしいですぞ（ちなみに９面は〝Dr. D面〟だ）。

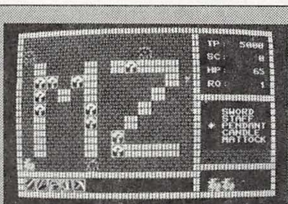
それから500行と590行のＷＡＩＴ用ループはpause文では細かいタイミングが取れないので，for－next文で代用しました。遅いと思う人は適当にＴの値を変更してください。

参考にしたもの

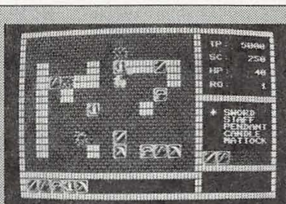
ベーマガ86年９月号〝ＲＥＦＬＥＣＴＩＯＮ ＢＡＬＬ Ⅱ〟
by ★とます にこらす

ＢＡＳＩＣ－M25ソースリスト
320ページ by 工学社

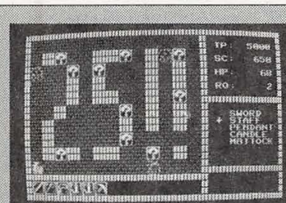
パソコンテレビＸ１ＢＡＳＩＣ 194ページ by 戸川隼人 サイエンス社



◀《写真１》１面です。画面はＭＺバージョンに変わっているぞ



◀《写真２》神経衰弱の要領で各アイテムをそろえよう！



◀《写真３》２面です。全30面もあるんだぞ。がんばれ！

```
290 for I=21 to 23:locate 28,I:print string$(11," "):next:for I=0 to 4:R(I)=1
300 read A$:locate 31,12+I:print A$;:next:gosub 1290:A$="⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇓⇓"
310 locate 29,2:print using "TP:#####0";TP;
320 print A$;"SC:      0";A$;"HP:     70";:print A$;:print using "RO:    ##";RO
330 I=1:repeat:locate 27+I*2,22:print F$(8):I=I+1:until (I>LE-1) or (I>4):R=5
340 for I=0 to 14:for J=0 to 11:P(I,J)=7:next J,I:ES=0:locate 29,12
350 print "ｵ";:locate 6,10:cflash 1:print " ARE YOU READY!? ";:gosub *MUSIC
360 '-------------- ステージ　MAKING --------------
370 play "@V110@7T255L64",,,"Y6,5Y7,241":cflash :for I=0 to 21:locate 0,I
380 print string$(28,"ｶ"):next:for I=1 to 20:locate 1,I:print string$(26,"ｨ")
390 next:for I=18 to 19:locate 28,I:print string$(11,"ｨ"):next:
400 locate 36,6:print "70";:for I=1 to 13:for J=1 to 10:P(I,J)=0:next J,I
410 for I=0 to 10:A$=bin$(val("$"+mid$(R$(RO),I*2+1,2))):B=8-len(A$)
420 B$=left$(Z$,B)+A$:for J=1 to 8:locate I*2+3,19-J*2:A=val(mid$(B$,J,1))
430 P(I+2,10-J)=A:print F$(A);:next J,I:for I=0 to 4:for J=0 to 1
440 X=int(rnd*11)+2:Y=int(rnd*8)+2:if P(X,Y)<>1 then 440 else FX(I,J)=X
450 FY(I,J)=Y:P(X,Y)=I+2:locate X*2-1,Y*2-1:print F$(7);:next:FZ(I)=0:next
460 X=1:X(0)=1:X(1)=13:X(2)=13:Y=10:Y(0)=1:Y(1)=1:Y(2)=10:OS=0:OP=0:MF=0:BI=1
470 HP=700:locate 1,19:print F$(8);:for I=0 to 2:locate X(I)*2-1,Y(I)*2-1
480 print F$(I+9);:P(X(I),Y(I))=8+I:next:for I=0 to 4:FZ(I)=0:next:NI=1
490 '-------------------- 自　機 --------------------
500 for T=1 to 220:next:key 0,"": KE$=inkey$
510 if KE$=" " then 950 else VX=(KE$="4")-(KE$="6"):VY=(KE$="8")-(KE$="2")
520 W=1:if VX=0 and VY=0 then 560 else L=X+VX:M=Y+VY:S=P(L,M):if S=7 then 560
530 if S>0 and S<7 then 750 else locate X*2-1,Y*2-1:print F$(0);
540 locate L*2-1,M*2-1:print F$(8);:gosub *足音
550 X=L:Y=M:if S<>0 then S=S-8:goto 1150
560 '-------------------- 敵 ------------------------
570 HP=HP-MF*BI:locate 36,6:print using "##";HP/10:if HP<1 then 1150 else MF=1
580 W=0:Z=(Z+1) mod 6:if Z mod 3=0 then 660
590 if FZ(1)>0 then for T=1 to 120:next :goto 490 else on Z+1 goto 620,620,720
,620,620,720
600 P(L,M)=0:P(U,V)=S+8:locate L*2-1,M*2-1:print F$(0);:locate U*2-1,V*2-1
610 print F$(S+9);:X(S)=U:Y(S)=V:if X=U and Y=V then 1150 else 490
620 '----------------- グリーンローパー ----------------
630 S=Z mod 2:L=X(S):M=Y(S)
640 if rnd>.5 then U=L+sgn(X-L)*NI:V=M else U=L:V=M+sgn(Y-M)*NI
650 P=P(U,V):if P>0 then 490 else 600
660 '----------------- アイテム　使用 -----------------
670 locate 29,ES+12:print " ";:ES=(ES+1) mod 5:locate 29,ES+12:print "ｵ";
680 if FZ(ES)=0 then 560 else FZ(ES)=FZ(ES)-1:if FZ(ES)<>0 then 560
690 for I=0 to 5:locate ES*2+28,18:print F$(ES+2):play "@1906CB"
700 locate ES*2+28,18:print F$(0);:play "O6CB":next
710 S=ES:on ES+1 goto 980,560,1020,560,560
720 '----------------- グレープ ヘッド -----------------
730 S=2:L=X(S):M=Y(S):if rnd>.5 then U=L+sgn(X-L)*NI:V=M else U=L:V=M+sgn(Y-M)
*NI
740 P=P(U,V):if P>1 then 490 else if P=0 then 600 else L=U:M=V:goto 790
750 '--------------------- 押す ----------------------
760 if S>1 then 870 else U=L+VX:V=M+VY:P=P(U,V):if P>0 and P<8 then 790
770 P(L,M)=0:locate L*2-1,M*2-1:print F$(0);:locate U*2-1,V*2-1:print F$(1);
780 play "@305BAGFEDC@7":P(U,V)=1:MF=20:K=5:if P>7 then 820 else goto 560
790 '-------------------- 壁を壊す--------------------
800 if FZ(4)=0 and W=1 then 560 else MF=40*W:K=1:A$="L64@2505C@7"
810 A=4:B=0:C=-1:gosub 1410:P(L,M)=0:gosub 1350:on W+1 goto 490,560
820 '-------------------- 敵の死 ---------------------
830 L=int(rnd*12)+1:M=int(rnd*9)+1:if P(L,M)>0 or abs(X-L)<2 then 830
840 call $F000:play "O4@25CDEFGAB>CDEFGAB>CDEFGAB@7":A$=""
850 A=0:B=4:C=1:gosub 1410:locate L*2-1,M*2-1:print F$(P+1)
860 X(P-8)=L:Y(P-8)=M:P(L,M)=P:gosub 1350:goto 560
870 '-------------------- 開ける -----------------------
880 play "@713205BGDAEAG164":locate L*2-1,M*2-1:print F$(S);:P(L,M)=7
890 if OP=0 then LX=L:LY=M:OP=1:ST=S:goto 560 else if ST=S then 930
900 play "11603BGCG164":play wait
910 locate L*2-1,M*2-1:print F$(7);:locate LX*2-1,LY*2-1
920 print F$(7);:P(L,M)=S:P(LX,LY)=ST:OP=0:ST=0:goto 560
930 play "T255@7L1306BGBGBGBGL64":OP=0:FZ(S-2)=5
```

★こにゃにゃちは。おっ！いったい何なんだ？もしかして，理科の時間に弱肉強食を焼肉定食と書いたのはオレだけじゃ!!えっ？ここはどこ？（兵庫県姫路市・**下田秀文15才**）……【**影：国語の時間に試験管を使わないように。**】

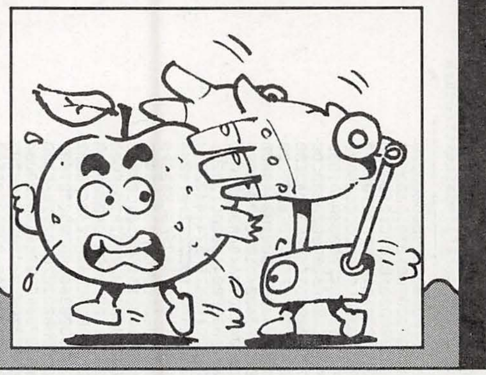
```
 940 OS=OS+1:if OS=5 then 1110 else S=S-2:goto 970
 950 '-------------------- スペースキー ----------------------
 960 if R(ES)<1 then 560 else R(ES)=R(ES)-1:R=R-1:gosub 1290:FZ(ES)=5:S=ES
 970 locate S*2+28,18:print F$(S+2);:on S+1 goto 980,1000,1020,1040,1090
 980 '--------------------- 剣  --------------------------
 990 NI=-1:if FZ(S)=0 then NI=1:goto 560 else call $F000:play "L64@2005CDEFGA>C
FGA>CEG6@7","L64@2006CDEFGA>CFAB>CEGB6":goto 560
 1000 '--------------------- 杖 --------------------------
 1010 call $F000:for I=0 to 4:for J=0 to 1:color=(0,7*(1-J)):play "@2105GEC@7":n
ext J,I:goto 560
 1020 '-------------------- 首飾り -------------------------
 1030 BI=0:if FZ(S)=0 then BI=1:goto 560 else call $F000:play "@706CDEFGCDEFG>C"
:goto 560
 1040 '-------------------- 蝋燭 --------------------------
 1050 for I=0 to 4:for J=0 to 1:if P(FX(I,J),FY(I,J))=7 then 1080
 1060 locate FX(I,J)*2-1,FY(I,J)*2-1:call $F000:play "113@706GFCGFCGFCL64"
 1070 print F$(I+2);:pause 7:locate FX(I,J)*2-1,FY(I,J)*2-1:print F$(7);
 1080 next J,I:locate 34,18:print F$(0);:FZ(3)=0:goto 490
 1090 '-------------------- つるはし ------------------------
 1100 call $F000:play "@2507CEGCEGCEGCEGCGECEG@7":goto 560
 1110 '-------------------- クリアー ------------------------
 1120 gosub *MUSIC:play wait:RO=RO+1
 1130 if RO=31 then 1220 else locate 36,8:print using "##";RO;:K=HP/10
 1140 gosub 1350:if R>12 then 360 else R(S-2)=R(S-2)+1:R=R+1:gosub 1290:goto 360
 1150 '-------------------- アウト! ------------------------
 1160 if HP<1 or FZ(0)=0 then X=X*2-1:Y=Y*2-1:goto 1180
 1170 locate X*2-1,Y*2-1:print F$(8);:P=S+8:P(X,Y)=0:K=10:goto 820
 1180 for I=0 to 11:locate X,Y:print F$((I mod 2)*4+8);
 1190 play "@2504CDE":next:LE=LE-1
 1200 A$="@V113T110Q7L8CDD+CL16DD+EE+D+DC+CQ3F4L8":play "04@5"+A$+"Q7EF3T255L64@
7","04@10"+A$+"o4Q7C@v106D+3@7","@22T104@V10307Q7L8RFR16F16C{FFF}2R.05@V100@5G>C
3","Y6,5Y7,24108S0M3500L8T110E.E16E4E.E16E4E4EM9900E3":play wait
 1210 if LE=0 then 1220 else if LE>5 then 360 else locate 27+LE*2,22:print CL$;:
goto 360
 1220 '------------------ GAME OVER----------------------
 1230 for I=1 to 20:locate 1,I:print string$(26,"ｱ"):next:if SC>TP then TP=SC
 1240 if RO=31 then 1250 else:cflash 1:locate 9,8:print "GAMEｨｨOVER";:locate 7,1
3:print "HITｨSPACEｨKEY!":goto 1270
 1250 cflash 1:locate 7,8:print "CONGRATULATION";:locate 4,10
 1260 print "YOUｨAREｨSUPERｨPLAYER":locate 7,12:print "HITｨSPACEｨKEY!"
 1270 for I=0 to 3:def chr$(177)=hexchr$(DI$(3-I)):pause 3:next
 1280 key 0,"":KE$=inkey$:if KE$=" " then cflash:goto 230 else 1280
 1290 '-------------------- ストック -----------------------
 1300 for I=22 to 23:locate 1,I:print string$(26," "):next
 1310 S=0:for I=0 to 4:if R(I)=0 then 1330
 1320 for J=1 to R(I):S=S+1:locate S*2-1,22:print F$(I+2):next
 1330 play "L4206CL64":next:return
 1340 '-------------------- サブルーチン ---------------------
 1350 SC=SC+K:locate 32,4:print using "#####";SC;
 1360 if SC<EX then return else LE=LE+1:EX=EX+200
 1370 call $F000:play "T255@305Q5C4Q8C8E8G3@7","T255@2Q505E4Q8E8G8B3":play wait
 1380 if LE>5 then return else locate 27+LE*2-2,22:print F$(8);
 1390 locate 27+LE*2-2,22:print F$(8);
 1400 return
 1410 for I=A to B step C:locate L*2-1,M*2-1:print F$(I+13);:play A$:next:return
 1420 *MUSIC   '------------ OPENING SOUND ---------------------
 1430 play "@V106T118@31805Q6R4EE16E16D16EEEE16DEEQ5{EEE}Q7DE@7","@V115T118@2514
04Q8R4C<G>C<G>Q5C8C8Q6<B8>C","@V122T118@2218Q806R4E<G>C<G16>EE<G16>C<G>E{EEE}DE"
,"Y6,5Y7,241S0M2500T118Q705L8R4EE16E16EE16EEE16EEE{EEE}EE"
 1440 return
 1450 *足音 '---------------- チャオの足音---------------------
 1460 sound 8,16:sound 13,0:sound 12,1:sound 11,15:return
 1470 *STOP :repeat on ,3:end
 1480 data ｲｲ,ｲｲ,ｶｶ,ｶｶ,ﾅﾆ,ﾇﾈ,ﾉﾊ,ﾋﾈ,ﾌﾍ,ﾎﾈ,ﾏﾐ,ﾑﾒ,ﾓﾔ,ﾕﾖ,ﾁﾂ,ﾃﾄ,ｷｸ,ｹｺ,ｽｾ,ｿﾀ,ｽｾ,ｿﾀ
 1490 data ｻｼ,ｿﾀ,ｲｲ,ｷｸ,ｲｲ,ｲｲ,ｳｳ,ｳｳ,ｴｴ,ｴｴ,ｵｵ,ｵｵ,ｶｶ,ｶｶ,"  ","  "
 1500 *PCG_SET '---------- PCG SET ----------------------
 1510 restore 1500:for I=0 to 36:read D$:def chr$(I+178)=hexchr$(D$):next
1520 for I=32 to 90:A$="":C$="":for J=1 to 8:A=asc(mid$(cgpat$($200+I),J,1))
1530 A$=A$+chr$(A or A*2):next:for K=0 to 2:B$=A$:mid$(B$,3-K)=chr$(0)
1540 mid$(B$,5+K)=chr$(0):C$=C$+B$:next:def chr$(I)=C$:next:return
1550 '-------------------- PCG DATA --------------------
1560 data 2A552A00A255A20000000000000000000000000000000000
1570 data 2A553A38B255A20000000001000000000000001038100000000
1580 data 2A553A7CB255A2000000103810000000000010107C10100000
1590 data 3A553AFEBA55B2000010107C101000000101038FE38101000
1600 data EEEEEEEEEEEEEE00EE888888888880000EECCCCCCCCCC8800
1610 data 285F2E0FFE6A8002000F0F007F7F1D3D000E0C006A6A1D3D
1620 data A8C500C000000012000F8F800FFFFDCDE008000000000DCDE
1630 data 8040E0108844BE003D3F1F0F070030003D7F5E6F37043E00
1640 data 000002040835FE00DEFEFCF8F0000C00DEFF3DFBF6207C00
1650 data 246C000144CC0008366D493766DD996600240001004400000
1660 data 08B07040E40C000000188464DE9D6906004010004004009 0
1670 data 2A73220020C20001002200000386040301264848800828040
1680 data 2A5532000287800020041000008280000E00418600C120201
1690 data 28540A00E2158014000000800400000141029282444422214
1700 data 0B452202A214204401000002200000440110CC2221418244
1710 data 7FC79FBFFFFCFEBD68C0879F8C3088107FC0879FBCB8BC98
1720 data FFC7F2FAFE3EFCFA000080E0301030E0FC06C2F23A1A3AF2
1730 data 9883818383C1F7C00181000101000000818180818 1C07F00
1740 data F28082C0C28448010000000000000000082020282820 6FC00
1750 data 7FC09AB0A080819368C09820A00081127FC09AB0A0808183
1760 data FF071A3A72E2C282000018204080000 0FC061A3262C28202
1770 data A79E84A080C0FBC02418183D2200000 0868C80B0B0C07F00
1780 data 0202081AB0044801000000000000000020202020206FC00
1790 data 7FC098B1A182A48568C09821A10307067FC098B1A082A084
1800 data FF07E2920A824A320000E0F088783000FC06C2020202020 2
1810 data 8A9488B080C0FFC00C18102000000000808080A080C07F00
1820 data 7FC08F9998B0B1B768C08691902001247FC08E9190A0A1A6
1830 data FF0772DA1A0ECE3A000040100008401 0FC066292120ACA32
1840 data 9C88C284B4C0FFC0001078302000000 09890FCB8A8C07F00
1850 data 7FE59BBBE297A98368C098B1A10120017FC098B0A081A181
1860 data FFE70A666AE6D2C60040C080800080 80FC06828202C2C2C2
1870 data B1A9A98C8EC0FFC03121000F000000 00B1A9A99F8FC07F00
1880 data D2C2C002400048018000 00F800000000C2C2C2FAF206FC00
1890 data 7FC09F87A280A1A268001F00200021037FC09F87A180A1A0
1900 data FF0782E2EABA7A5A000000F030109088FC0602C2E272323A
1910 data 848992A480C0FFC0070E1C3810000000 8488808080C07F00
1920 data BE1E0C0E0604640108080808000000001A1A0A0A0206FC00
1930 '-------------- ステージ  データ -------------------
1940 data FE040804FE00C2A2928A86,E1918E008F897100BF00BF,0F7080700F00C6A1A19986
1950 data 8142241818244281 0402FF,F708F700FF89FB00FF89FF,84DB840021DB210084DB84
1960 data C0E07F00C0E07F01C5E57F,30489482824528 10284482,FFE37E00F0208000FFE37E
1970 data 0281FF80007E818181817E,818142423C183C42428181,FF8989897600FF020402FF
1980 data FF01FF80FF01FF80FF01FF,249942249942249942 2418,555555AAAA54AAAA555555
1990 data FF00F21212FE90909E00FF,3F419982A4A4A48299413F,FF81BF81FF00FF81FD81FF
2000 data 2097543C7E7C7E3C549720,C6E7F3DFCE007EFFC3FF7E,002466E7C318C3E7662400
2010 data FF01F581BF80BF81F501FF,2030383C3EFF3E3C383020,387CFEFEF8FBF8FEFE7C38
2020 data E7C3EF83F7E3C1FB83E7F3,FF01FD85B5A5A5A5BD81FF,7808BDB7FC3CFCB7BD0878
2030 data 0040E64F1F3E1F4FE64000,DFD5DB56187E1856DBD5DF,1C3EF773DF7FDF73F73E1C
2040 data SWORD,STAFF,PENDANT,CANDLE,MATTOCK
```

★どうして，みんな写真を撮るときに，声は入らないのに，だまっちゃうのだろうか。影さん，わかったら教えてください。(静岡市・杉山博之13才)……【編：影さん，チーズ！　影：……。編：パチッ！　影：本当だ。】

PASOPIA 7用

スクウィーズ
SQUEEZE

堀越　了



内　容

左右2体のマシンで，動きまわるオレンジをはさみつぶすゲームです。

操作方法

操作は，テンキーの[8][2][4][6]で右のマシンを動かします。そのとき，左に表示される矢印が，⇆のときは，左のマシンが右のそれと同じ向きに動き，⇄のときは，反対の向きに動きます。

矢印の向きは，スペース・キーで変えられます。

遊びかた

スペース・キーではじまります。最初画面には，壁がまわりにしかありませんが，二つのマシンでオレンジをはさみこむと，そのオレンジは壁に変わります。マシンが壁にぶつかると壁が壊れますが，エネルギーが減ります。

また，オレンジがマシンの歯のついている方向以外からぶつかってもエネルギーが減って，その値が0になると，ゲーム・オーバーです。

《第1表》変数表

変数	内容
MA	エネルギー
SP	右マシンの方向の状態
ORA	オレンジのGET用
WAL	壁のGET用
MAL	左のマシンのGET用
MAR	右のマシンのGET用
OX，OY	オレンジ座標
LX，LY	左のマシンの座標
RX，RY	右のマシンの座標

1ケタの変数は，スタックやフラグのかわり。

CHECKER FLAG

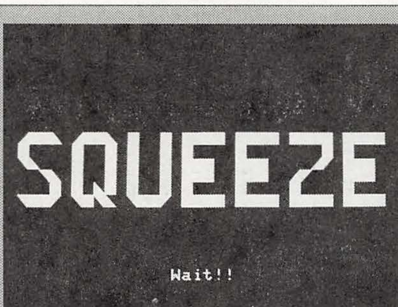
編：相変わらず投稿が少ないPASOPIA7です。

Dr.D：投稿の少ない機種で，この程度のデキならば，まあまあと言えるかな。

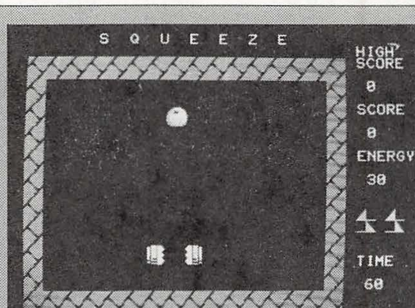
編：ずいぶんと，妥協的な言いかたですね。

Dr.D：うむ，アイデア的には悪くないのだから，もっともっとゲームをふくらませていってほしいな。

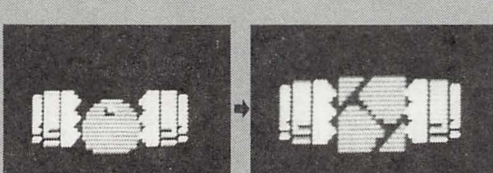
編：そうですね。



▲《写真1》タイトル。なんとでっかい文字だこと

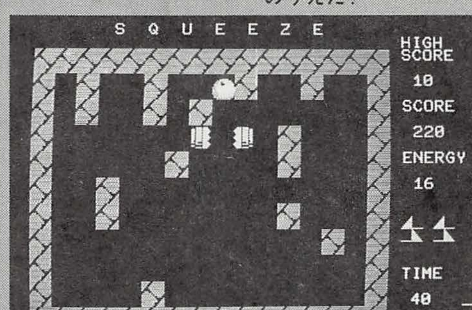


◀《写真2》さあ，下に現れる二つのマシンでオレンジをはさめ！



▲《写真3》ほら，オレンジをうまくはさむと，そこは壁になる

▼《写真4》うわーっ！こんなに壁ができちゃった。強行突破も覚悟のうえだ！



★影さん，僕に朝のみそ汁を作ってください♥(東京都足立区・和井田精一13才)……【影：ねえ，どうしよう。プロポーズされちゃった。ポッ♥つぐ美：でも場所がいまいちじゃない？影：うーん，OFじゃムードないな。】

また，オレンジ一つにつき，60（秒とはいえない）の時間内にはさみこまなければ，終わりになってしまいます（そのときは，エネルギーがスコアに加算されます）。

オレンジは左右のはしまでくると，ワープを使うことがあります。壁が増えてくると強行突破してまで（壁をこわしてまで）もつぶしに行かなければならなくなる場合があります。スペース・キーをうまく使って乗り越えてください。

リプレイは，スペース・キーです。

プログラムについて

オールBASICにしたので，本当は，もっとフルーツの種類や数を増やそうと思ったのですが，スピードが間に合わないので，できるだけシンプル？にしました。

SQUEEZEのプログラム・リスト

```
10 ' -----------------------------
20 '       --- SQUEEZE ---
30 '
40 '      -- PASOPIA 7 --
50 ' ----------------BY Satoru H.-
60 ' -----------------------------
70 CLS:DEFSNG S
80 WIDTH 40:SCREEN 2,2:RANDOMIZE TIME
90 DIM PL(15,10),ORA(132),WAL(132),MAL(132),MAR(132)
100 HS=0:COLOR 6
110 '--ｷｬﾗ MAKE & GET --
120 GOSUB 1130:LOCATE 17,20:PRINT "Wait!!";
130 FOR I=0 TO 47
140 X=1
150 READ C,A:FOR J=X TO X+A-1
160 PSET (X,I),C
170 X=X+1:NEXT J
180 IF X=17 THEN NEXT I ELSE GOTO 150
190 GOSUB 1060
200 GET ( 1,0)-(16,15),ORA
210 GET (1,16)-(16,31),WAL
220 GET (1,32)-(16,47),MAL
230 GET (1,48)-(16,63),MAR
240 CLS:' --SCREEN MAKE---
250 LOCATE 7,1:COLOR 5:PRINT "S  Q  U  E  E  Z  E";:COLOR 7
260 LOCATE 33,2:PRINT "HIGH";SPACE$(33);"SCORE";
270 LOCATE 33,7:PRINT "SCORE";
280 LOCATE 33,11:PRINT "ENERGY";
290 LOCATE 33,20:PRINT "TIME";
300 FOR I=0 TO 15:PUT(I*16,24),WAL:NEXT I
310 FOR I=0 TO 15 8:PUT (0,I*16+40),WAL:PUT (240,I*16+40),WAL:NEXT I
320 FOR I=0 TO 15:PUT(I*16,184),WAL:NEXT I
330 SCREEN ,0: '----MAIN-------------------------------------------
340 GOSUB 1020:TI=60:NS=0:MA=30:SP=0:HO=2:LX=6:LY=8:RX=8:RY=8:OY=2:OX=INT(RND*3)
+6
350 LINE(16,40)-(239,183),0,BF
360 GOSUB 1010:GOSUB 1030
370 PUT(LX*16,LY*16+24),MAL
380 PUT(RX*16,RY*16+24),MAR
390 PUT(OX*16,OY*16+24),ORA
400 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 10
410 IF I=0 OR I=15 OR J=0 OR J=10 THEN PL(I,J)=5 ELSE PL(I,J)=0
420 NEXT J,I
430 PL(LX,LY)=3:PL(RX,RY)=4:PL(OX,OY)=2
440 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 440
450 PLAY "O2L32GEE"
460 ' --ORANGE--
470 B=5:C=3:IF OX=1 OR OX=14 THEN B=4:C=0
480 A=INT(RND*4):IF A<C THEN 500
490 HO=INT(RND*B)+1
500 L=0:R=0:PL(OX,OY)=0:X=OX:Y=OY:ON HO GOTO 510,520,530,540,550
510 OY=OY-1:GOTO 550
520 OX=OX+1:R=1:GOTO 550
530 OY=OY+1:GOTO 550
540 OX=OX-1:L=1
550 IF OX=0 THEN OX=14
560 IF OX=15 THEN OX=1
570 A=PL(OX,OY)
580 IF A=1 OR A=5 THEN OX=X:OY=Y
590 IF A=3 THEN OX=X:OY=Y:IF L=0 THEN PLAY "O1L32FFF":MA=MA-10:GOSUB 990
600 IF A=4 THEN OX=X:OY=Y:IF R=0 THEN PLAY "O1L32FFF":MA=MA-10:GOSUB 990
610 IF PL(OX-1,OY)=3 AND PL(OX+1,OY)=4 THEN OX=X:OY=Y
620 PL(OX,OY)=2:LINE(X*16,Y*16+24)-(X*16+15,Y*16+39),0,BF:PUT(OX*16,OY*16+24),OR
A
630 GOSUB 1010:IF MA=<0 THEN 1300
640 ' --MACHINE--
650 S=STRIG(0)
660 IF S=0 THEN 690
670 PLAY "O4L32ED":IF SP=0 THEN SP=1 ELSE SP=0
680 GOSUB 1030
690 S=STICK(0)
700 L=0:R=0:PL(LX,LY)=0:PL(RX,RY)=0:RXX=RX:RYY=RY:LXX=LX:LYY=LY
710 S=(S+1)/2:IF S<>1 AND S<>2 AND S<>3 AND S<>4 THEN S=5
720 ON S GOTO 730,740,760,770,780
730 RY=RY-1:LY=LY-1:GOTO 780
740 RX=RX+1:L=1:IF SP=0 THEN LX=LX+1 ELSE LX=LX-1
750 GOTO 780
760 RY=RY+1:LY=LY+1:GOTO 780
770 RX=RX-1:R=1:IF SP=0 THEN LX=LX-1 ELSE LX=LX+1:L=1
780 RR=PL(RX,RY):LL=PL(LX,LY)
790 IF RR=5 OR LL=5 THEN GOSUB 970
800 IF RR=1 OR LL=1 THEN PLAY "O1L32CCGG":MA=MA-8:IF RR=1 AND LL=1 THEN MA=MA-8:
GOSUB 990
810 IF RX=LX THEN GOSUB 970:IF PL(LX+1,LY)=1 THEN PL(LX+1,LY)=0:LINE((LX+1)*16,L
Y*16+24)-((LX+1)*16+15,LY*16+39),0,BF
820 IF RR=2 THEN GOSUB 970:IF R=0 THEN PLAY "O1L32FFF":MA=MA-10:GOSUB 990
830 IF LL=2 THEN GOSUB 970:IF L=0 THEN PLAY "O1L32FFF":MA=MA-10:GOSUB 990
840 LINE (RXX*16,RYY*16+24)-(RXX*16+15,RYY*16+39),0,BF:LINE (LXX*16,LYY*16+24)-(
LXX*16+15,LYY*16+39),0,BF:PUT (RX*16,RY*16+24),MAR:PUT (LX*16,LY*16+24),MAL
850 PL(RX,RY)=4:PL(LX,LY)=3
860 IF PL(RX-1,RY)=2 AND PL(LX+1,LY)=2 THEN COLOR=(6,2):PLAY "O2L64DCECDEDCEECDC
EDCC":MA=MA+10:NS=NS+10:GOSUB 920
870 TI=TI-1:IF TI<10 THEN PLAY "O5L64C"
880 GOSUB 1010
890 IF MA=<0 OR TI=0 THEN 1300
900 GOTO 460
910 '
920 LINE ((LX+1)*16,LY*16+24)-((LX+1)*16+15,LY*16+39),0,BF:PUT((LX+1)*16,LY*16+2
4),WAL:PL(LX+1,LY)=1:OY=INT(RND*5)+1:OX=INT(RND*2)+1:IF OX=2 THEN OX=14
930 IF PL(OX,OY)<>0 THEN OY=OY+1
940 TI=61
950 PL(OX,OY)=2:COLOR=(6,6):PUT(OX*16,OY*16+24),ORA:RETURN
960 '
970 RX=RXX:RY=RYY:LX=LXX:LY=LYY:RETURN
980 '
990 COLOR=(1,2):COLOR=(5,6):FOR I=0 TO 50:NEXT:COLOR=(1,1):COLOR=(5,5):RETURN
1000 '
1010 LOCATE 33,5:PRINT HS;"  ";:LOCATE 33,9:PRINT NS;"  ";:LOCATE 33,13:PRINT MA
;"  ";:LOCATE 33,22:PRINT TI;"  ";:RETURN
1020 WHILE INKEY$<>"":WEND:RETURN
1030 COLOR 4:LOCATE 33,16:IF SP=0 THEN PRINT "◢ ◢";:LOCATE 33,17:PRINT "◣ ◣"
; ELSE PRINT "◣ ◢";:LOCATE 33,17:PRINT "◢ ◣";
1040 COLOR 7:RETURN
1050 '--ｷｬﾗ ﾊﾝﾃﾝ--
1060 X=16:Y=32
1070 FOR I=48 TO 63
1080 FOR J=0 TO 15
1090 A=POINT(X,Y):PSET (J,I),A
1100 X=X-1:IF X=-1 THEN X=15:Y=Y+1
1110 NEXT J,I
1120 RETURN
1130 '---OPENING---
1140 LOCATE 0,9
1150 PRINT "
1160 PRINT "
1170 PRINT "
1180 PRINT "
1190 PRINT "
1200 PRINT "
```

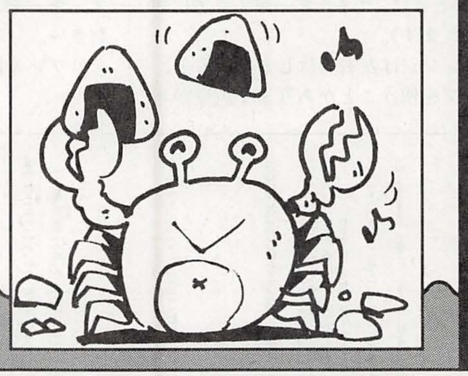


```
1210 RETURN
1220 '--ｷｬﾗ DATA--
1230 DATA 0,16,0,16,0,16,0,5,2,2,6,4,0,5,0,3,2,2,6,2,4,1,2,1,6,1,2,1,6,2,0,3,0,2
,2,2,6,1,2,1,0,1,4,2,6,5,0,2,0,1,2,5,0,3,6,3,2,1,6,2,0,1,0,1,2,1,6,3,2,3,6,2,2,1
,6,4,0,1,2,3,6,1,2,1,6,3,2,1,6,5,2,1,6,1,2,2,6,1,2,1,6,2,2,1,6,5,2,1,6,3
1240 DATA 2,3,6,1,2,1,6,1,2,2,6,1,2,1,6,5,2,1,2,3,6,1,2,1,6,1,2,1,6,4,2,1,6,1,2,
1,6,1,2,1,2,4,6,1,2,1,6,2,2,1,6,6,2,1,0,1,2,4,6,1,2,2,6,2,2,2,6,1,2,1,6,1,0,1,0,
1,2,6,6,1,2,3,6,1,2,3,0,1,0,3,2,10,0,3
1250 DATA 2,6,0,2,2,8,2,5,0,2,2,9,2,4,0,2,2,10,2,3,0,2,2,11,2,2,0,3,2,11,2,1,0,5
,2,10,0,2,2,3,0,2,2,9,0,1,2,6,0,1,2,8,2,8,0,1,2,6,0,1,2,9,0,2,2,3,0,2,2,10,0,5,2
,1,2,11,0,3,2,2,2,11,0,2,2,3,2,9,0,3,2,4,2,9,0,2,2,5
1260 DATA 2,8,0,2,2,6
1270 DATA 0,16,0,5,1,4,0,1,7,3,0,3,0,2,5,2,0,1,1,4,0,1,7,4,0,2,0,2,5,2,0,1,1,4,0
,1,7,5,0,1,0,2,5,2,0,1,1,4,0,1,7,4,0,2,0,2,5,2,0,1,1,4,0,1,7,3,0,3,0,2,5,2,0,1,1
,4,0,1,7,4,0,2,0,2,5,2,0,1,1,4,0,1,7,5,0,1
1280 DATA 0,2,5,2,0,1,1,4,0,1,7,4,0,2,0,2,5,1,0,2,1,4,0,1,7,3,0,3,0,2,5,2,0,1,1,
1,0,4,7,4,0,2,0,5,1,4,0,1,7,5,0,1,0,2,5,2,0,6,7,4,0,2,0,5,1,4,0,1,7,3,0,3,0,16,0
,16
1290 '--END--
1300 COLOR 2:LOCATE 12,13:PRINT "GAME OVER";:COLOR 7:GOSUB 1020
1310 IF HS<NS+MA THEN HS=NS+MA
1320 K$=INKEY$:IF K$=" " THEN GOTO 340 ELSE 1320
1330 '--------------------------------------------------PROGRAM END..
```

★私は悪いことなどしていません。どうかお許しを，山下先生～。えっ？「ざんげ先生」じゃない？（東京都葛飾区・おや？まさか15才）……【影：私はいつも山下先生に手を合わせてます。編：ねだってるだけでしょ。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1，ページ1)用

ちょっきん カニタン



桐岡　昭広

◆ストーリー

ちょっきん村のカニタンは，めちゃくちゃクイシンボウ！ ある日，いきなり空からオニギリがふってきた。カニタンはオニギリをおなかいっぱい食べられるか？ ではドンといってみよー!!

◆遊びかた

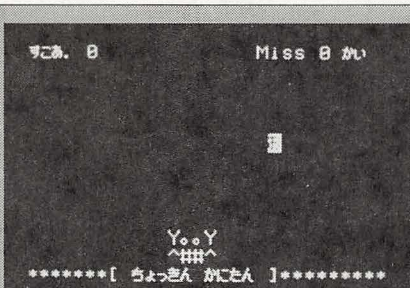
カーソル・キーの←→でカニタンを動かして，空からふってくるオニギリ〝お〟をハサミ〝Y〟で取ってください。オニギリを落とすとミスになります。20点と40点でミスが一つ減ります。ミス3回でゲーム・オーバー，50点でギブアップです。

《第1表》変数表

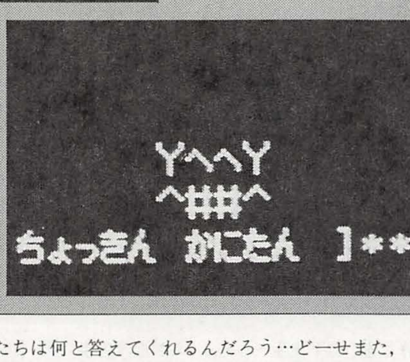
X	カニタンの座標
O，G	オニギリの座標
SC	スコア
M	ミスの数

CHECKER FLAG

Dr.D：久々のショート・プログラムだな。
編：単純なゲームながら，いや，それだけに，プログラムはしっかり作られてますね。
Dr.D：そうじゃな。
編：それにカニタンの表情もすごく豊かで。
Dr.D：短いプログラムながら，そういったことに手を抜いていないのは評価できるな。



◀《写真1》ゲーム・スタート!!おにぎりを取りましょう



▶《写真2》おにぎりを取りニッコリ笑うカニタン

ちょっきんカニタンのプログラム・リスト

```
10 REM ####################
20 REM #  ちょっきん かにたん    #
30 REM #   1987.4.11      #
40 REM #     BY.A.K       #
50 REM ####################
55 REM ---- しょき ----
60 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0,0
:CLS:X=12:SC=0:M=0
70 CLS:LOCATE 11,8:PRINT "はじまるよ
.!!"
80 PLAY "V1305L8CDFFCDFFAGFFGGR4
AAE+CCB-R8ACGCFF"
90 FOR I=0 TO 1200:NEXT:CLS
100 LOCATE0,12:PRINT"*******[ ちょ
っきん かにたん ]*********"
110 LOCATE0,0:PRINT"すこあ. ";SC
120 LOCATE 19,0:PRINT"Miss";MI;"
かい"
130 O=INT(RND(1)*21)+2:G=1
140 REM ---- めいん ----
150 D=STICK(0):X=X+(D=7ANDX>1)-(
D=3ANDX<26)
160 COLOR 2:LOCATE O,G:PRINT"お":
COLOR 1:LOCATEO,G:PRINT" "
170 LOCATEX,10:PRINT" Y。。Y "
180 LOCATEX,11:PRINT" ^##^ "
190 IFSCREEN(O,G)=89THEN220
200 G=G+1:IFG>11THEN280
210 GOTO 150
220 REM ---- おにぎり を とった ----
230 PLAY "O7L64ED":SC=SC+1
240 IFSC=20ORSC=40THENM=M-1:LOCA
TE23,0:PRINTM:PLAY"O6L12ECAG3"
250 FOR I=0TO3:LOCATEX,10:PRINT"
 Y^^Y ":PLAY"O7L64FDG":NEXT
260 LOCATE4,0:PRINTSC:O=INT(RND(
1)*21)+2:G=1
265 IFSC=>50THEN500
270 GOTO 150
280 REM ---- おにぎり おとした ----
290 FORI=0TO5
300 LOCATEX,10:PRINT" YxOY ":LOC
ATEX,10:PRINT" YOxY ":PLAY"O2A64
":NEXT
310 M=M+1:LOCATE23,0:PRINTM
320 IFM<>3THENGOTO 130
340 REM ---- GAME OVER -----
350 FOR I=0 TO 100:NEXT
360 PLAY "V1304L12GEGDGEFF"
370 LOCATE10,5:PRINT"げーむ おーばー"

380 LOCATE9,7:PRINT"HIT.SPACE.KE
Y"
390 IFSTRIG(0)=0THEN390
400 RUN
500 REM ---- ぎぶ あっぷ ----
510 FOR I=0 TO 5
520 LOCATE X,10:PRINT " y。。y ":L
OCATE X,10:PRINT " Y^^Y "
530 PLAY"V1307L32EDFBAGFC":NEXT
540 LOCATE 10,3:PRINT"ぎぶ あっぷ!
":PLAY"V1305L10RCEGO6C4"
550 LOCATE11,5:PRINT"THE END":FO
RI=0TO300:NEXT:GOTO 380
```

★このOFで影さんたちは何と答えてくれるんだろう…どーせまた，しょうもないこと書くんだろぉ～!!(北海道札幌市・田中くんなのだ12才)……【影：しょーもないこと。編：しょーもないこと。つぐ美：しょーもないこと。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード2, ページ2)用

※6001は別売ROM & RAMカートリッジが必要です

迫撃砲（はくげきほう）



なた　しまだ

最初に

あー『チョップリフター』をやったこと，ありますか。僕はやっていて，ふと思いました。なんで，ちょこちょこ動く野郎たちを助けに命かけなきゃならねぇんだ。

自分で努力もせず，人の力をあてにしやがって……。

これはそんなことから作られたゲームだよーん（どうせ俺はヘタだよ）。

ストーリー

ある夜，あなたはサイフを落とした。気が付いて拾おうとすると，どこからともなく足音が。そして，その足音はだんだん多くなった。やっやつらは，知る人ぞ知る『影の軍団』。

あなたは，近くの迫撃砲で戦うのだった（なんちゅうストーリーじゃ）。

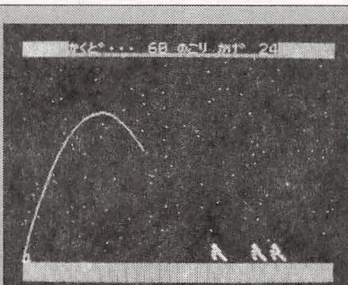
遊びかた

迫撃砲は〝⊿〟です。カーソル・キーの⇧⇩で角度調整，スペース・キーで発射です。

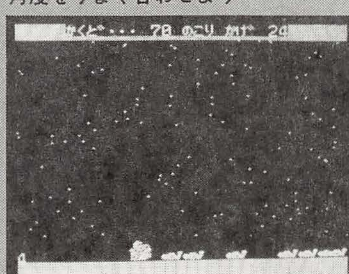
影にお金を取られたらゲーム・オーバーです。

影を24人ふっ飛ばすとクリアです。いかに少ない弾数でクリアしたかを競います。

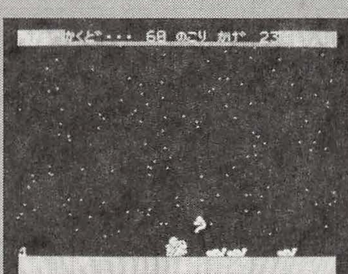
また，ふっ飛ばしていくと，影のスピードが増します（スピードの変数はKEです）。



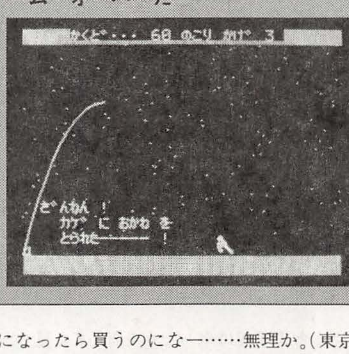
▲〈写真1〉スタート！走ってくるカゲに迫撃砲をぶつけろ!!



▼〈写真2〉しまった，よけられた。角度をうまく合わせよう



▲〈写真3〉やった!!みごとにカゲに命中したゾ!!



▼〈写真4〉左端までカゲが行くとゲーム・オーバーだ

プログラムについて

リスト1をロード，ランしたあと，自動的に**リスト2**がロードされ，ランしてから2分10秒待つとオープニングです。Ⓢを押すと地面と星がでてゲーム・スタートです。

マシン語はキャラ表示だけで，ゲーム全体のスピードは，やや遅いと思います。

リスト2が長いと思う人は800行以後の音楽，メッセージ文などを省略してもかまいません。

参照資料『帰れソレントへ』

だれにでも手軽にできる　N60ルンルンBASIC　技術評論社

CHECKER FLAG

編：このゲームはよくできていますねー。

影：ヒュー！ドカン!!弾道の処理や当たったときキャラクターがぶっ飛ぶとこなんか，リアルでいいなあ。

Dr.D：ふむ，確かになかなかのできばえだな。弾道の処理はなかなかうまくまとめているゾ!!それから，キャラクターなのだが，**リスト1**のほうで，それぞれのデータを定義し，キャラ用マシン語データでキャラを呼びだしているようだ。それに，チェックサムを使っているのでデバグにも便利だ!!

編：ゲーム性はばつぐんなのでぜひ打ち込んでみてください。

★あーあー，X68000が68,000円になったら買うのになー……無理か。（東京都世田谷区・113〜369,000円!!13才）……【編：68,000円なら私だってほしいな。影：680円だったら私でも買えるのになあ。】

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
1 REM ロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロ
2 REM ロロロ SS-60-02            ロロロ
3 REM ロロロ  -- ハクゲキ  ほう --  ロロロ
4 REM ロロロ   ( LIST 1 )        ロロロ
5 REM ロロロ        By   なたしまた゛ ロロロ
6 REM ロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロ
10 CLS:B=0
20 FOR I=&HD000 TO &HD022
30 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
40 POKE I,A:B=B+A
50 NEXT I
55 IF B<>2657 THEN PRINT "1000-1
030 に いじ゛ょう あり  おぬし ただ゛もの だ゛な!":
END
60 FOR I=&HD400 TO &HD4D1
70 READ A$
80 POKE I,VAL("&H"+A$)
90 NEXT I
100 PRINT "ちょち まっとって! いま LIST 2
の LOAD するから":CLOAD
500 REM -- キャラ よう マシンコ゛ DATA --
1000 DATA 21,00,00,11,00,D4,0E,0
F,06,02
1010 DATA 1A,77,13,05,CA,15,D0,2
3,C3,0A
1020 DATA D0,79,01,1F,00,09,4F,0
D,CA,22
1030 DATA D0,C3,08,D0,C9
1040 REM --- キャラクタ DATA ---
1045 REM --- カケ゛ RUNNING 1 ---
1050 DATA 06,00,0f,00,0f,00,07,c
0,00,c0,1c,e0,1e,60,01,e0,0f,c0,
08,38
1060 DATA 06,1c,07,0e,03,07,00,0
3,00,00
1065 REM --- カケ゛ RUNNING 2 ---
1070 DATA 03,00,07,80,07,80,02,c
0,00,c0,00,e0,00,60,05,a0,05,c0,
01,40
1080 DATA 01,78,01,f0,00,80,00,c
0,00,c0
1085 REM --- カケ゛ RUNNING 3 ---
1090 DATA 06,00,0f,00,0f,00,07,8
0,00,c0,0f,e0,0f,60,00,60,0f,70,
08,38
1100 DATA 06,1c,07,0e,03,07,00,0
3,00,00
1105 REM --- カケ゛ ころふ゛ ---
1110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,0e
1120 DATA 07,8e,6f,cc,fa,ec,f6,7
8,6f,b8
1125 REM --- カケ゛ ふっとふ゛ ---
1130 DATA 00,60,00,f0,00,f0,00,7
c,03,8c,03,ee,00,06,00,1e,00,7c,
00,e0
1140 DATA 01,80,01,80,00,00,00,0
0,00,00
1145 REM --- ハ゛クハツ ---
1150 DATA 06,00,0f,80,1e,00,1c,d
c,17,a2,0b,32,6b,4b,e2,9f,34,b6,
55,70
1160 DATA 72,7d,2c,f5,45,d5,59,d
4,5b,50
1170 DATA 00,00,00,00,00,00,00,0
0.00.00.00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00
1180 DATA 00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00
1190 REM LIST 2 か゛ まっている。
1200 REM めげ゛るなよ! っと
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
5 PRINT "ついて゛に もう しは゛らく おまちくだ゛さい
"
10 REM --- だ゛んど゛う LINE ---
20 CLEAR200:DIM X(8,21),Y(8,21):
B=45:C=3.14159/180:D1=50:G=1
30 FOR A=1 TO 8
35 D=D1-((A=1)*5)-((A=2)*2.5)-(A
=3)
40 E=INT(D^2*SIN(2*C*B)/8):F=E/2
0.005
50 FOR H=0 TO E STEP F
60 I=INT(TAN(B*C)*H-8*H*H/(2*D*D
*COS(B*C)*COS(B*C))):H1=INT(H/2)

70 X(A,G)=H1:Y(A,G)=175-I:G=G+1:
NEXT H
80 G=1:B=B+5:NEXT A
90 SCREEN 4,2,2:CONSOLE,,,0:CH=2
4:GOTO 800
120 REM --- しょき せってい ---
130 POKE&HD002,&HF6:KE=1:J(1)=1:
C=&HD001:D=&HD004
140 A=80:B=8:F=1:I=&H00:CA=24:CC
=0:KF=0:M=0:KH=1:SS=1
150 FOR H=1 TO 4
160 IF H=4 THEN I=&H1E
170 KB(H)=I:I=I+&H1E
180 NEXT H
185 LOCATE5,0:PRINT "かくと゛..."
190 LOCATE16,0:PRINT "のこり かけ゛";C
A
195 KA(1)=&H1E
200 REM --- かけ゛ うご゛めく ---
210 FOR H=1 TO F
215 IF H=O(H) THEN 265
220 POKE C,KA(H):POKE D,&HB4:EXE
C&HD000
230 KA(H)=KA(H)-KE
240 IF KA(H)<0 THEN 2000
250 POKE C,KA(H):POKE D,KB(J(H))
:EXEC&HD000
260 J(H)=J(H)+1:J(H)=J(H)+((J(H)
=5)*4)
265 NEXT H
270 KC=INT(RND(1)*4)+1
280 IF KC=4 THEN F=F+1:KA(F)=&H1
E:J(F)=1
290 F=F+(F>8)
300 IF KF<>0 THEN 400
305 L=STICK(0)
310 A1=A:LOCATE12,0:COLOR 0:PRIN
T A1
320 A=A-((L=1)*5)+((L=5)*5):B=B-
(L=1)+(L=5)
325 A=A+((A>80)*5)-((A<45)*5):B=
B+(B>8)-(B<1)
330 RI=STRIG(0):LOCATE 12,0:COLO
R 1:PRINT A
340 IF RI=1 THEN KF=1:CC=CC+1:PS
ET(0,175):SOUND7,62:SOUND8,10:GO
TO 400
350 GOTO 200
400 REM --- た゛んど゛う ---
405 IF SS=1 THEN ST=11:GOTO 410
406 ST=10
410 FOR KG=1 TO ST
420 LINE-(X(B,KH),Y(B,KH)),1
425 SOUND 1,0:SOUND 0,M
430 KH=KH+1:M=M+10
440 NEXT KG
450 IF KH<>22 THEN SS=2:GOTO 200

460 M=0:KF=0:KH=1:Z=INT(X(B,21)/
8)-1:SS=1
470 REM --- だ゛んど゛う クリア ---
475 PSET(0,191)
480 FOR NN=1 TO 21
485 LINE -(X(B,NN),Y(B,NN)),0
490 NEXT NN:LOCATE 23,0:COLOR 0:
PRINT CA
495 REM --- あたった か ? ---
500 FOR N=1 TO F
505 IF O(N)=N THEN 540
510 IF (KA(N)>Z-2)*(KA(N)<Z+3) T
HEN O(N)=N:MM=MM+N:NL=NL+1:CA=CA
-1
530 IF MM=36 THEN MM=0:NQ=1:GOTO
 545
540 NEXT N
545 LOCATE 23,0:COLOR 1:PRINT CA

550 REM --- かけ゛ ころふ゛ ---
560 FOR NN=1 TO F
565 IF O(NN)=NN THEN QQ=&HB4:GOT
O 575
570 QQ=&H5A
575 POKE C,KA(NN):POKE D,QQ:EXEC
&HD000
580 NEXT NN
585 REM --- ハ゛クハツ ---
590 POKE C,Z:POKE D,&H96:EXEC&HD
000
600 SOUND1,0:SOUND0,0:FOR NN=15
TO 0 STEP -1
610 SOUND 7,55:SOUND 6,31:SOUND8
,NN
620 IF NL=0 THEN FOR NO=1 TO 15:
NEXT NO:GOTO 710
630 REM --- かけ゛ ふっとふ゛ ---
635 FOR NP=1 TO NL
640 POKE&HD002,&HF4
650 FOR U=1 TO 3
660 POKE D,&H78:POKE C,Z+U:EXEC&
HD000
665 FOR UU=1 TO 25:NEXT UU
670 POKE D,&HB4:EXEC&HD000
680 IF U=2 THEN POKE&HD002,&HF6
690 NEXT U
700 NEXT NP:NL=0
710 NEXT NN
720 POKE D,&HB4:POKE C,Z:EXEC&HD
000
725 REM --- あとしまつ ---
730 KE=KE-(CA<5)-(CA<2)
735 IF NQ<>1 THEN 200
740 FOR NN=1 TO 8
750 O(NN)=0:NEXT NN:NQ=0:F=1
760 IF CA=0 THEN 1000
770 GOTO 195
800 REM --- OPENING ---
805 V$="s1318o4cdefgeg4g2fga-fa-
fo5c4c2"
810 V1$="s13o3cgo4c"
815 V2$=V1$+V1$+V1$+V1$
820 V3$="cde-dcdo4g4g2fgfedec2."

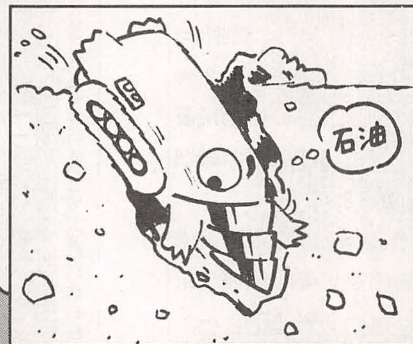
830 FOR W1=1 TO 10 STEP 9
840 FOR W=4 TO 26
845 PLAY "s9b64":LOCATE W,W1:COL
OR 1:PRINT "●"
850 NEXT W
855 NEXT W1
860 LOCATE 4,3
865 PRINT "        SS-60-02
870 PRINT "        ハクゲキ  ホウ
875 PRINT "              カケ゛ の く
ん゛だ゛ん
880 PRINT "                  By なたし
また゛
885 PRINT "     ただ゛いまの さいこう きろく"
;CH;"はつ"
890 PRINT
895 PRINT "                Hit [s] ke
y
900 PLAY V$,V2$:PLAY V3$,V2$
905 IF INKEY$="s" THEN 915
910 GOTO 905
915 CLS:FOR V=1 TO 256 STEP 2:LI
NE(V,176)-(V,192),1
920 V1=INT(RND(1)*256):V2=INT(RN
D(1)*160):PSET(V1,V2),1
925 LINE(V-1,0)-(V-1,12),1:SOUND
8,9:SOUND1,V:NEXTV
930 SOUND8,0:LOCATE0,14:PRINT"4
940 LINE(40,0)-(206,9),0,BF
950 GOTO 120
1000 REM --- ENDING ---
1010 LOCATE 1,11
1020 PRINT "やった---
1030 PRINT "    カケ゛ から おかね を
1040 PRINT "    まもったぞ゛----!!!
1050 LOCATE 3,2
1060 PRINT "あなたは";CC;"はつ で ぜ゛ん
めつ させました。"
1070 IF CH>CC THEN CH=CC
1080 SOUND 7,56:PLAY V3$
1090 FOR UU=1 TO 1553:NEXT UU:GO
TO 800
2000 REM --- GAME OVER ---
2010 SOUND7,56:SOUND 8,0
2020 LOCATE 1,11
2030 PRINT " ざ゛んねん !
2040 PRINT "    カケ゛ に おかね を
2050 PRINT "    とられた----- !
2060 GOTO 1090
```

★この間，東京へ行き電波新聞社を見ようと山手線に乗ったが1周しても見つからなかった。どうしてかなあ（愛媛県松山市・松山の大都会から東京の田舎へ行ったＩＭＡＣＯ15才）……**【影：残念！あと２周しなきゃ。】**

PC-6001mkII/6601/SR(モード5，ページ3)用

OIL MAN（オイルマン）

佐藤　能久



ストーリー

ロボットのエルリック君は，空を飛べるターボ・エンジンがほしくて，アルバイト○ュースを読むと，大阪湾の海の底で，石油掘りのバイトがあったので，喜びいさんででかけたのですが…。

内　容

マシン語プット・ルーチンができたので，それを使って思考型ゲームを作りました。

画面上のブロックや岩をよけて石油を取るのですが，ロボットはパイプを伸ばして歩くので一度通ったところは通れません。

遊びかた

ロボットのエルリック君をカーソル・キーで4方向に動かして黄色い石油を取っていきます。すべて取ると1面クリア。全部で10面あります。

なお，ブロック，岩，自分が通ったあとにできるパイプは通れません。また，岩の下を通るか，スペース・キーを押すと死にます。画面は20×11なので注意してください。

《第1表》変数表

HL(X，Y)…仮想画面用
G(I)…ロボットの方向CGアドレス
PE(I)…パイプの方向CGアドレス
M……面－1
P……&HC500
C1…前に押したカーソル・キー
C2…前に向かっていた方向
F……向いている方向
X……X座標
Y……Y座標
R……パイプの番号
OL…オイルの残り数

入力方法

データ・プログラムは，打ち込んでいるうちにやめたくなると思います。でも，11行から26行めまでだけがマシン語で，他はデータですので気長に打ってください。

他の面を作るとき

データは空白（土）が00，ブロックが01，石が10，オイルが11として2進数にし，1/4に圧縮しています。圧縮データを55個続けて，最後にロボットの位置のX座標，Y座標(1以上)，石油の数を空きアドレスに入れておきます。

それを読んで，表示するには，D038Hからのルーチンを使います。C506番地にデータ先頭アドレスを入れて，C508番地に仮想画面を入れてコールすると，画面に絵を書いて仮想画面番地に，土が0，ブロック1，石が2，石油が3として格納してくれます。

さいごに

ときどき，パイプがつながらないバグがありますが，ししょうありません。絶対にすべて解けますよ，必ず。最後の面まで遊んでみてください。

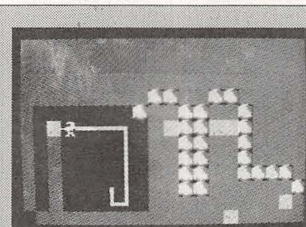
♆　♆　♆

《第2表》データ・プログラムの解せき

11行～26行	D000H→D0FFH	マシン語
28行～43行	D100　→D1FFH	MAN　CGデータ(左，右，上，下)
46行～58行	D380　→D43FH	画面CGデータ(土，レンガ，岩)
60行～99行	D500H→D77FH	画面圧縮データ(1～10面)

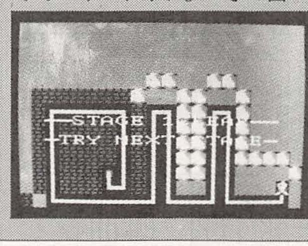


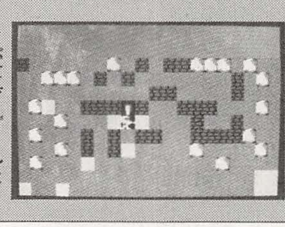
◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート!!



▲《写真2》こうやって石油を取っていこう。一筆描きゲームだ

▼《写真3》全部の石油を取るとラウンド・クリア。つぎの面へ





▶《写真4》これは2面だ!!時間は関係ないので，まずじっくり考えよう

★僕の友人のM.F君は，パソコンクラブの部長でありながら「PRINT」という言葉も知らない変なやつです。
（兵庫県小野市・兵教大附属中3年1組藤田国圧基15才）……【影：またひとり，私の仲間が見つかったゾ!!】

《リスト1》OIL MANのマシン語プログラム・リスト

```
0 SCREEN3,3:CLS:A=0:B=6:C=15:D=9:GOSUB7:
K=&HD200:GOSUB8:CLS:C=9:GOSUB7
1 A=6:B=0:GOSUB7:K=&HD280:GOSUB8:CLS:C=9
:D=15:GOSUB7:K=&HD240:GOSUB8
2 CLS:A=6:B=6:GOSUB7:C=15:D=9:GOSUB7:K=&
HD340:GOSUB8:CLS:GOSUB7:B=0:C=9
3 D=9:GOSUB7:K=&HD300:GOSUB8:CLS:A=0:B=6
:GOSUB7:A=6:C=9:D=15:GOSUB7
4 K=&HD2C0:GOSUB8:LINE(0,0)-(15,15),2,BF
:K=&HD480:GOSUB8:CLS
5 LINE(4,4)-(10,11),3,BF:GOSUB7:K=&HD4C0
:GOSUB8:LINE(0,0)-(15,15),7,BF
6 K=&HD440:GOSUB 8:GOTO 100
7 LINE(A,B)-(C,D),6,BF:RETURN
8 FORI=0TO15:FORU=0TO1:POKEK,PEEK(U+I*40
):K=K+1
9 POKEK,PEEK(8192+U+I*40):K=K+1:NEXT U,I
:RETURN
10 REM --// [ましんご D000H->D0FFH]  /--//
11 DATAF5C5D5E52A00C5ED5B02C5ED4B04C5CD
12 DATA17D0E1D1C1F1C9C5E51A7713C5E50100
13 DATA20091A77E1C123130D20EEE1C105C8C5
14 DATA01280009C118E000F5C5D5E5DDE52A06
15 DATAC5DD2A08C50E377E06041E00CB27CB13
19 DATAC51A3D280B3D280D3D280F0180D3180D
20 DATA01C0D318080100D4180301400D42200C5
21 DATAED4302C5D5E5CD00D0E1D1132323C10D
22 DATA20CEE1C501800209C105C818C0000000
23 DATAF5D5E5CD4107ED5302C53AA8FD3D2600
24 DATA6F29292929292929E5D12929193AA9FD
25 DATA3D8716005F1911C003192200C53E0232
26 DATA04C53E103205C5CD00D0E1D1F1C90000
27 REM --//-- [CGDATA] D100->D1FF//--//
28 DATA00000000000054540101555550200A505
29 DATA0200A5050200A505010195550A05D555
30 DATAFF55D4540A05E440201A84000000A840
31 DATA0000545400005454010145450505454545
32 DATA000000001515000055554040 5A508000
33 DATA5A5080005A5080005655404057 55A050
34 DATA1715FF551B11A0502A0180402A010000
35 DATA1515000015150000515140405151505 0
36 DATA0000C0400101C0400505D0501515D454
37 DATA1A10E4441A10E4441515D4540705D050
38 DATA2705D8502B01E8402B01E8400B01E040
39 DATA1515545414141414545415155050 0505
40 DATA00000000010140400505505015155454
41 DATA1A10A4041A10A40415155454050550 50
42 DATA2705D8502B01E8402B01E8400B01E040
43 DATA17155454171514145755151553510505
44 REM --//--//--//--//--//--//--//--//
45 REM --//--//  [ &HD380-> ]  --//--//
46 DATA2045204502540254801580150851 0851
47 DATA2045204502540254801580150851 0851
48 DATA2045204502540254801580150851 0851
49 DATA2045204502540254801580150851 0851
50 DATAA200A200A200A200A200A20000000000
51 DATA8A008A008A008A008A008A0000000000
52 DATAA200A200A200A200A200A20000000000
53 DATA8A008A008A008A008A008A0000000000
54 REM --//[CG DATA D400H->D43F] //--//
55 DATA0505504015155400555555005555554 0
56 DATA5555554055555540555555505555555 0
57 DATA5555555455555554555555545555555 4
58 DATA5545555455015540150054000500500 0
59 REM --//--[ がめん でーた D500H->]//--//
60 DATA00000000000000000000000000282800 15
61 DATA558282001C004EBE0011544282001154
62 DATA428200115442 82A8115042800211504 0
63 DATA000C4000000C00060906000000000000
64 DATA000000000004002116A200A844000480 0
65 DATA000500402C155054080 2033010402011
66 DATA1415600211C02008203000020000000 0
67 DATA000FC3000000F08050B0000000000000
68 DATA55FFFFFF5555FC7FFF5555FF7FFF5555
69 DATAFF7FFF5555F17D7F5555F57D5F5555F4
70 DATA7D1F5555F57D5F5555FD7DFF5555FFFD
71 DATAFF5555FFFCFF550B0A64000000000000
72 DATA000000000015555551401 0000FFF4511
73 DATA414FF345FF4551FF45FF0003FF05DF55
74 DATA575F45C3000F5F45DFC00F7F05CF5554
75 DATAF745D700000005080539000000000000
76 DATAF0000000FF55700354F0405C0D45004
77 DATA01405010040074700000400734000040 0
78 DATA47415404014470100405045050F55400
79 DATA154FF00000000F0A051A1A0000000000
80 DATA200C00EC0000808000 08C2200820000 0
81 DATA0080A080002003000 8A00A880382000
82 DATA00000000200802880208820080 80080
83 DATA0080003302833000 90A000000000000
84 DATA444C407F343004070440447040700403
85 DATA3404047344707343040304 37C740444C
86 DATA434C34300404044344404 04FF4330707
87 DATA044744407070340A0628000000000000
88 DATA000000000008AAAAA5555815500FF0000
89 DATAC002FF38F465502830F70000238F51D
90 DATA640150F000000138F5560FC830F40014
91 DATA44B4FF50004000010224000000000000
92 DATA00A80001580C00554CF000540024B003
93 DATAF3562F3008000CC03F20400E00132000
94 DATA540980000800C0882030A50830C00000
95 DATA0014300 4F0F8030F081D0000000000000
96 DATA0000000000F000901160555 00000C00C
97 DATA00088020 1D1720140B1C02014880 1C00
98 DATA0020001D10000100 1FF44003FF155437
99 DATA0003C000400FFF0A0A1D0000000000000
100 SCREEN 1,1,1:RESTORE:P=&HD000:N=15:G
OSUB180
110 IF V<>26638 THEN PRINT "ERROR IN [11
-26]":END
120 P=&HD100:N=15:GOSUB 180
130 IF V<>14798 THEN PRINT "Error in [28
-43]":END
140 P=&HD380:N=11:GOSUB180
145 IF V<>11266 THEN PRINT" ERROR IN 46
-> 58 ":END
150 P=&HD500:N=39:GOSUB180
160 IF V<>37286 THEN PRINT" ERROR IN (60
 -> 99)"
170 END
180 V=0:FORI=0TON:READA$:FORU=1TO31STEP2
:H$=MID$(A$,U,2):H=VAL("&h"+H$)
190 POKEP,H:P=P+1:V=V+H:NEXT U,I:RETURN
```

《リスト2》OIL MANのメイン・プログラム・リスト

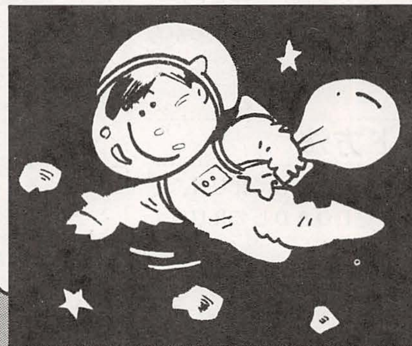
```
0 REM******************************
1 REM*******            **************
2 REM******* |OIL MAN| **************
3 REM*******            ***by Y.Sato**
4 REM************for PC-6001 mk2***
10 DIM HL(19,10)
20 SCREEN 3,3,3:CONSOLE0,20,0,0
30 COLOR 6,1:CLS
40 POKE &HFAEB,&HC0:POKE &HFAEC,&HD0
50 FORI=0TO4:G(I)=&HD100+I*&H40:NEXT
60 FORI=2TO7:PE(I)=&HD180+I*&H40:NEXT
70 PE(0)=&HD200:PE(1)=&HD200:PE(2)=&HD24
0
80 M=0:P=&HC500:GOSUB 620
90 C1=5:C2=3:F=1:GOSUB 710
100 REM ━━━━━━━━MAIN━━━━━━━━
110 S=STICK(0)
120 IF S=0 THEN 330
130 VX=-(S=7)*(X>0)+(S=3)*(X<19)
140 VY=-(S=1)*(Y>0)+(S=5)*(Y<10)
150 F=-(S=3)-(S=1)*2-(S=5)*3
160 IF HL(X+VX,Y+VY)=2 OR HL(X+VX,Y+VY)=
1 THEN340
170 IF C1=S THEN R=F:GOTO 270
180 ON C2 GOTO 210,230,250
190 IF S=1 THEN R=6:GOTO 270
200 R=7:GOTO 270
210 IF S=1 THEN R=4:GOTO 270
220 R=5:GOTO 270
230 IF S=7 THEN R=5:GOTO 270
240 R=7:GOTO 270
250 IF S=7 THEN R=4:GOTO 270
260 R=6
270 LOCATE X,Y:A=USR(PE(R))
280 HL(X,Y)=1:X=X+VX:Y=Y+VY
290 LOCATEX,Y:A=USR(G(F))
300 IF HL(X,Y)=3 THEN GOTO 350
310 IF Y<>0 THEN IFHL(X,Y-1)=2THEN 450
320 C1=S:C2=F
330 IF STRIG(0)=1 THEN 450
340 GOTO 100
350 REM ━━━━━━GET OIL━━━━━━
360 PLAY "T255S8M300o5l64degv10av9a"
370 OL=OL-1:IF OL=0 THEN 390
380 GOTO 310
390 REM ━━━━━━CLEAR━━━━━━
400 PLAY "CDE":COLOR 8
410 LOCATE 2,10:PRINT"━STAGE";M+1;"CLEA
R━"
420 M=M+1:IF M=10 THEN 550
430 PRINT:PRINT"  -TRY NEXT STAGE-"
440 FOR I=0 TO300:NEXT:GOTO 90
450 REM ━━━━━━MISS.━━━━━━
460 PLAY"S8M13000O4L32EEDECCCD16C4":COLOR
 8
470 LOCATE X,Y-1:A=USR(&HD480)
480 FOR I=0 TO30:NEXT
490 LOCATE X,Y:A=USR(&HD400)
500 FOR I=0 TO100:NEXT
510 LOCATE8,10:PRINT "MISS"
520 PRINT:PRINT"  ━TRY AGAIN━"
530 FOR I=0 TO300:NEXT
540 GOTO 90
550 REM ━━━━━━GAME OVER━━━━━━
560 SCREEN 1,2,2
570 PRINT"STORY 1 クリア、おめでとう。"
580 PRINT" せやけどな、まだSTORYは、つづくで..."
590 PRINT"  つぎのGAMEまでまっとれや。"
600 PRINT"        ---Good luck---"
610 END
620 REM ━━━━━━━DEMO━━━━━━━
630 LOCATE0,4
640 PRINT"[graphic characters]";
650 PRINT"[graphic characters]";
660 PRINT"[graphic characters]";
670 COLOR 7:LOCATE 4,12:PRINT"-PUSH SPAC
E-"
680 COLOR5:LOCATE5,15:PRINT"by. Cheese"
690 IF STRIG(0)=0 THEN 690
700 RETURN
710 REM ━━━━━MAKE SCREEN━━━━━
720 SCREEN 3,2,2
730 CLS:LOCATE5,11:PRINT"STAGE :";M+1
740 FOR I=0 TO300:NEXT
750 PO=&HD500+&H40*M
760 J1=PO-INT(PO/256)*256
770 POKE P+6,J1
780 POKE P+7,(&H100-ABS((PO-J1)/256))
790 POKE P+8,0:POKE P+9,&HE0
800 EXEC &HD038
810 X=PEEK(&HD537+M*&H40)
820 Y=PEEK(&HD538+M*&H40)
830 OL=PEEK(&HD539+M*&H40)
840 LOCATE X,Y:A=USR(&HD140)
850 LOCATE X,Y-1:A=USR(&HD4C0)
860 FORI=0TO10:FORII=0TO19
870 HL(II,I)=PEEK(&HE000+II+I*20)
880 NEXT II,I
890 SCREEN ,3,2:POKE P+2,&H80:POKEP+3,&H
D4:FOR I=0 TO19
900 IF HL(I,0)=0 THEN POKEP,&HC0+I*2:POK
EP+1,&H03:EXEC &HD000
910 NEXT:HL(X,Y-1)=1
920 LINE(0,0)-(319,24),2,BF
930 SCREEN ,3,3
940 PLAY "t225o5c16r64o6c16r64g16r64e16r
64o6c16r64","o3c10","o6c10"
950 PLAY "o5 v8c16r64d16e16v7e16v6e16","
V7E20V6E20","V7E20V6E20"
960 RETURN
```

★うちの親は，ラジオの電池を交換しただけで「うちの子は，機械をいじるのがじょうずなのよ」とまじで感心します。（滋賀県蒲生郡・**日野高校７組ばーひろ16才**）……【**影**：機械いじりは得意だ//**編**：機械こわしでしょ。】

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

移植版
オービトン
ORBITON

花本　尊之



★前おき

これはベーマガ'87年３月号に載っていたMZ-1500用のゲームをＰ６ＳＲに移植したものです。

★STORY

ま，ゲームをしてみてください。

★PLAYの方法

カーソル・キーでポイントを操作して，その周囲を一定の軌道でまわっているオービターに，鉱物資源を取らせてください。

オービターは動きまわっているＢＯＭＢ(ボム)や散らばっている赤紫のアステロイドにぶつかると爆発してしまいますが，ポイントはシールドを張っているので破壊することができます。鉱物資源を取り終えると，つぎのラウンドにワープします。八つのラウンドをクリアするとエンディングです。

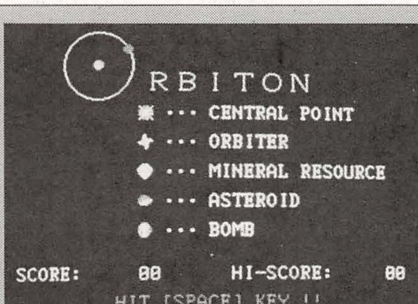
オービターの軌道はラウンドによって変化します。オービターがなくなるとゲーム・オーバーです。

★プログラムについて

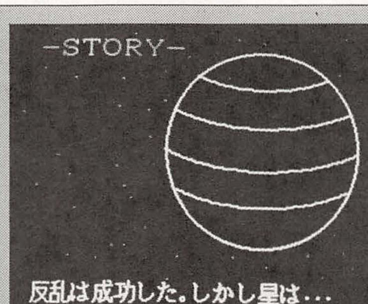
スパゲティ・プログラムですので，改造はむずかしいと思います。はじめのストーリーとエンディングには，とくにこってみました。

《第１表》変数表

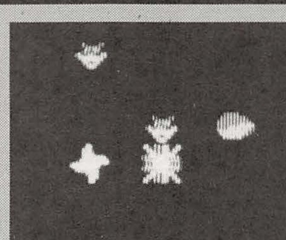
変数	内容
M(,)	ラウンドの内容　0：空，1：鉱物資源，2：ポイント，3：オービター，4：ＢＯＭＢ，5：アステロイド
01( ), 02( )	オービターの軌道
H	ハイスコア
V	スコア
L	オービターの数
R	ラウンド
ＳＸ	オービターの最初のＸ座標
G	文字や数値のＸ座標
ＰＸ，ＰＹ	ポイントのＸ，Ｙ座標
ＯＸ，ＯＹ	オービターＸ,Ｙ座標
ＥＸ，ＥＹ	ＢＯＭＢのＸ，Ｙ座標
D	キャラデータの下位アドレスを入れる番地
P	ポイントの下位アドレス
O	オービターの下位アドレス
B	BOMBの下位アドレス
ＸＲ，ＹＲ	X,Ｙ座標を入れる番地
Ｐ＄	音楽のデータ
S	スティック(カーソル)の入力
E	鉱物資源の数
Z	マシン語の最初の番地



▲《写真１》ＯＲＢＩＴＯＮのタイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート!!



◀《写真２》かっこいいスタート・デモ画面。なかなかきれいですよ！



▶《写真３》まん中が自機。手裏剣みたいな形がオービターだ!!うまく操作しよう



▼《写真４》しまった！ＢＯＭＢにオービターがぶつかった。１機減ります

★友人のＦ君は，授業中にガムを食べているのが先生に見つかり，ガムを１日三つも飲み込んだ変わりものです。腹はだいじょうぶでしょうか？（東京都保谷市・浜中勇㊀16才）……【影：将来ねばり強い人になるゾ!!】

★最後に

ディスプレイは8色に表示してください。また，キーも押しっぱなしにしないと，反応しません。タイトルから直接ゲームをするには，カーソル・キーを押してください。

★ロード方法

リスト1をLOADしてRUN，そして**リスト2**をLOADしてRUNです。

CHECKER FLAG

編：MZ-1500からの移植ですけど，どうですか。

Dr.D：オープニング・デモと，エンディングは，凝ってみたというだけあって，なかなか見られるものになっておるな。

編：そうですね。

Dr.D：ただ，ゲーム自体は，ムズカシすぎるような気がする。ワシも編君も影君も，結局1面クリアできなかったからな。

《リスト1》移植版 ORBITONの
マシン語プログラム・リスト

《リスト2》移植版 ORBITONの
メイン・プログラム・リスト

★僕たちの数学の先生は，催眠術師で授業中に生徒を眠らせてしまいます。影さん！何とかしてよ!!（熊本県鹿本郡・ミニペンシル15才）……【**影**：編集長も，じつは催眠術師なんでしょう。**編集長**：いいわけするんじゃない♡】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

DOKUTSU
ドークツ



本田　恵造

★内容・遊びかた

ここは洞窟（どうくつ）。中にはコウモリとコブラが住んでいます。あなたは「オノ」で，これらを退治してください。ただし，コウモリはあなたの頭を食べに，コブラは毒をふきかけてきます。

また，洞窟はだんだんとせまくなってくるのでガンバッてください。私は最高3,400点です。

高得点を取るには，コウモリのハネの右のほうをねらうか逃げましょう。コブラは進みながらオノでたたきます。1度毒をだしても続けて2度めもだすことがあるので注意しましょう。

★キー操作

移動＝[4]，[6]　オノ＝[8]

《第1表》マシン語について

B000	……初期設定
B089	……ループ
B0AE	……自分の移動，オノ
B12E	……コウモリ当たったか
B15D	……コブラ当たったか
B185	……コウモリ移動
B1C4	……コブラ移動
B1E8	……毒(どく)
B231	……やられたか
B2B1	……スクロール
B34F	……洞窟データ
B3B0	……キャラクター作成
B456	……キャラクター・データ

《第2表》ワークエリア

BFF2	……自分
BFE8	……コウモリ
BFEA	……コブラ
BFE4	……毒
BFFA	……アウトかどうか
BFF1	……スタート

★プログラムの入力

全部BASICですが，データはマシン語です。打ち終わったらセーブしチェックサムで調べてください。

★改造について

530行のFE，F2のF2を小さくするとコブラがよくでます。

570行のFE，07の07は毒の飛距離です。

630行のFE，07の07は，7回BASICからモニタへ入れば1段洞窟がさがるという意味です。

●参考にしたもの

・マイコン　83年12月号
　Z80マシン語入門
・マイコンBASICマガジン　84年4月号　Dr. Dのマシン語寺子屋（スクロール）
　以上 電波新聞社

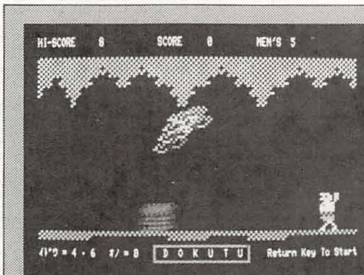
CHECKER FLAG

編：これはすごいですよ。

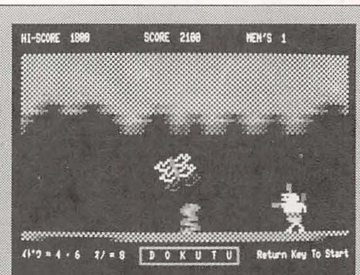
Dr.D：うむ。PC−8001のローレゾリューション・グラフィックが，かえっていい雰囲気をだしているな。

編：それにこのスピード。写真を見ても，コブラとかコウモリとか，よくわからないですね。

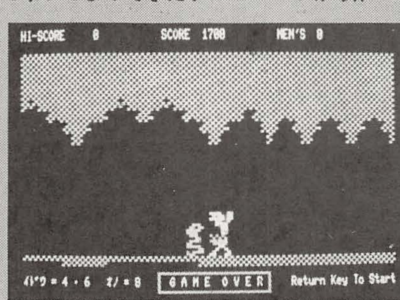
Dr.D：ただ，機械語のチェック・サムがついているのはいいが，チェックを自分でやるのではなく，書き込み中にやるほうが親切だな。



▲《写真1》ゲーム・スタート！　コブラとコウモリがせまってきたゾ



▲《写真2》「オノ」を振って敵をやっつけろ!!　コウモリは要注意だ！



◀《写真3》しまった！　コブラの毒にやられた。5人やられるとゲーム・オーバー

★よく「あれは影さんなんですか？」とか「影さんだろうか」などみなさんOFで言ってますが，影さんははたして何人存在するのだろう。（福岡市・紫野美琴17才）……【影：私の仲間は全国にいるゾ!!人呼んで「影の軍団」だ!!】

DOKUTSUのプログラム・リスト

```
10 WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1:CLEAR300,&HAFFF
20 DEFUSR=&HB000:DEFUSR1=&HB066:H=0
30 FORI=&HB000TO&HB4FF:READA$:D=VAL("&H"+A$):POKEI,D:NEXT
40 S=0:M=5:COLOR4,0,1:PRINTCHR$(12)
50 POKE&HBFF1,1:I=USR(0):COLOR7:GOSUB 190
60 LOCATE6,23:PRINT "ｲﾄﾞｳ = 4 ・ 6   ｵﾉ = 8"
70 LOCATE53,23:PRINT "Return Key To Start"
80 IFINKEY$=CHR$(13)THEN90ELSE80
90 I=USR1(0):N=PEEK(&HBFFA)
100 IF N=1 THEN S=S+100:GOTO 130
110 IF N=2 THEN M=M-1:GOSUB 230:IF M=0 THEN 150
120 GOSUB 180:I=USR(0):GOTO 90
130 R=20:FORI=1TOR:BEEP1:FORJ=1TOR:NEXT:BEEP0
140 R=R-1:NEXT:GOSUB 220:GOTO 90
150 LOCATE32,23:PRINT"G A M E  O V E R"
160 IF H<S THEN H=S
170 GOSUB 180:FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 40
180 FORI=1TO150:BEEP1:BEEP0:NEXT:RETURN
190 LINE(60,90)-(98,97),PSET,2,B
200 LOCATE32,23:PRINT"D  O  K  U  T  U"
210 LOCATE6,1:PRINTUSING"HI-SCORE #####";H
220 LOCATE31,1:PRINTUSING"SCORE #####";S
230 LOCATE51,1:PRINTUSING"MEN'S  #";M:RETURN
240 DATA 21,12,40,22,F2,BF,21,0F,43,22,E8,BF,21,13,46,22'1E
250 DATA EA,BF,21,00,00,22,C2,BF,21,42,BF,22,40,BF,3E,00'EE
260 DATA 21,FD,FA,11,35,00,0E,04,06,43,77,23,10,FC,19,0D'85
270 DATA 20,F6,3A,F1,BF,FE,01,28,01,C9,21,0A,43,22,E8,BF'28
280 DATA 21,8F,F6,22,D0,BF,21,90,F6,22,D2,BF,21,E7,F4,22'CF
290 DATA D4,BF,3E,10,32,AC,B1,3E,0A,32,B9,B1,06,42,C5,CD'2E
300 DATA 6F,B2,C1,10,F9,C9,3E,00,32,FA,BF,3A,F1,BF,FE,01'C6
310 DATA 28,02,18,0E,21,FF,FF,22,BC,BF,3E,00,32,F1,BF,32'5E
320 DATA F3,B1,3A,F3,B1,3C,32,F3,B1,CD,AE,B0,CD,D5,B0,CD'DE
330 DATA 2E,B1,CD,5D,B1,CD,27,B1,CD,85,B1,CD,E8,B1,CD,C4'59
340 DATA B1,CD,31,B2,3A,FA,BF,FE,01,30,02,18,DC,C9,DB,00'1D
350 DATA FE,EF,28,0F,18,1B,3A,F3,BF,FE,40,30,14,3C,32,F3'26
360 DATA BF,18,0E,3A,F3,BF,FE,1B,38,07,3D,32,F3,BF,CD,7A'91
370 DATA B2,CD,13,B4,C9,DB,00,FE,BF,28,DB,DB,01,FE,FE,28'AA
380 DATA 01,C9,2A,F2,BF,24,24,24,24,CD,2A,B2,2A,F2,BF,24'DD
390 DATA 24,2D,CD,B0,B3,CD,07,B1,2A,F2,BF,24,2D,CD,2A,B2'DB    :47
400 DATA CD,08,B4,CD,07,B1,C9,CD,7A,B2,06,06,C5,3E,20,D3'D2
410 DATA 40,CD,1C,B1,3E,00,D3,40,C1,10,F1,C9,3E,28,47,3E'A1
420 DATA 21,3D,20,FD,10,F9,C9,CD,BC,B3,CD,13,B4,C9,3A,E9'09
430 DATA BF,FE,3E,D0,2A,E8,BF,CD,F3,03,22,D8,BF,DD,2A,D8'F7
440 DATA BF,3E,54,DD,BE,79,20,06,3E,31,DD,BE,7B,C8,3E,01'17
450 DATA 32,FA,BF,CD,E9,B3,21,0F,43,22,E8,BF,C9,3A,EB,BF'3D
460 DATA FE,3E,D0,2A,EA,BF,CD,F3,03,22,DA,BF,DD,2A,DA,BF'FD
470 DATA 3E,DF,DD,BE,02,C8,3E,01,32,FA,BF,CD,F8,B3,21,13'58
480 DATA 43,22,EA,BF,C9,3A,E9,BF,FE,42,38,0B,CD,E9,B3,21'C6
490 DATA 0F,06,22,E8,BF,18,0A,CD,E9,B3,3A,E9,BF,3C,32,E9'A2
500 DATA BF,CD,51,B2,FE,80,38,0D,3A,E8,BF,FE,10,30,11,3C'BE
510 DATA 32,E8,BF,18,0B,3A,E8,BF,FE,0A,38,04,3D,32,E8,BF'37
520 DATA CD,D7,B3,C9,3A,EB,BF,FE,42,38,12,CD,F8,B3,CD,51'24
530 DATA B2,FE,F2,38,12,21,13,06,22,EA,BF,18,07,3A,EB,BF'F4
540 DATA 3C,32,EB,BF,CD,E0,B3,C9,3A,C2,BF,FE,01,30,16,CD'0E
550 DATA 51,B2,FE,01,D0,2A,EA,BF,11,00,01,19,22,E4,BF,CD'62  :1
560 DATA 5F,B2,32,C2,BF,3A,E5,BF,C6,02,32,E5,BF,FE,43,30'B1
570 DATA 0F,CD,CD,B3,3A,C2,BF,3C,32,C2,BF,FE,07,30,01,C9'05
580 DATA 3E,00,32,C2,BF,2A,E4,BF,24,24,CD,F3,03,3E,00,77'7E
590 DATA C9,DD,2A,F4,BF,3E,DE,DD,BE,79,20,06,3E,FD,DD,BE'AF
600 DATA 02,C8,3E,02,32,FA,BF,CD,E9,B3,21,0F,43,22,E8,BF'9A
610 DATA C9,C5,3A,ED,BF,47,87,87,80,3C,32,ED,BF,C1,C9,C5'B2
620 DATA 3A,EE,BF,47,87,87,80,3C,E6,03,32,EE,BF,C1,C9,06'50
630 DATA 2C,3E,00,21,44,BF,77,23,10,FC,3A,F3,B1,FE,07,38'4F
640 DATA 30,3A,B9,B1,FE,10,30,29,01,78,00,2A,D0,BF,09,22'98
650 DATA D0,BF,2A,D2,BF,09,22,D2,BF,2A,D4,BF,09,22,D4,BF'81
660 DATA 3E,11,32,AC,B1,3A,B9,B1,3C,32,B9,B1,3E,00,32,F3'BD
670 DATA B1,ED,5B,D0,BF,2A,D2,BF,0E,05,06,41,1A,77,1B,2B'74
680 DATA 05,20,F9,C5,01,37,00,B7,ED,42,E5,EB,B7,ED,42,EB'A2
690 DATA E1,C1,0D,20,E5,00,3A,BC,BF,FE,20,38,08,CD,20,B3'67
700 DATA 11,00,BF,18,04,ED,5B,BC,BF,2A,D4,BF,01,78,00,B7'9C
710 DATA ED,42,3E,5A,77,2A,D4,BF,06,04,1A,77,C5,01,78,00'D4   :91
720 DATA 09,C1,13,05,20,F4,ED,53,BC,BF,3A,0C,BF,00,32,DF'C7
730 DATA FC,11,1F,FD,21,20,FD,06,41,1A,77,1B,2B,10,FA,C9'58
740 DATA 3A,EC,BF,47,87,87,80,3C,E6,0F,32,EC,BF,FE,0B,30'01
750 DATA 08,FE,05,30,10,FE,04,38,11,21,4F,B3,11,00,BF,01'8A
760 DATA 20,00,ED,B0,C9,21,6F,B3,18,F2,21,8F,B3,18,ED,5A'95
770 DATA 5A,00,00,5A,5A,04,00,5A,5A,5A,00,5A,5A,5A,5A,5A'E2
780 DATA 5A,5A,5A,5A,5A,5A,00,5A,5A,40,00,5A,52,00,00,5A'16
790 DATA 5A,00,00,5A,40,00,00,5A,00,00,00,12,00,00,00,42'A2
800 DATA 00,00,00,5A,00,00,00,5A,04,00,00,5A,5A,00,00,5A'C6
810 DATA 5A,00,00,5A,5A,5A,00,5A,5A,5A,5A,5A,5A,00,5A'38
820 DATA 5A,00,00,5A,40,00,00,5A,00,00,00,5A,5A,00,00,00'02
830 DATA DD,21,EC,B4,2A,F2,BF,00,24,2D,18,68,21,02,07,22'96
840 DATA 42,BF,DD,21,40,BF,2A,F2,BF,25,25,18,57,DD,21,F2'82
850 DATA B4,2A,E4,BF,00,18,4D,DD,21,8A,B4,2A,E8,BF,18,44'4F
860 DATA DD,21,AA,B4,2A,EA,BF,18,3B,21,02,07,22,42,BF,DD'AC
870 DATA 21,40,BF,2A,E8,BF,18,2C,21,03,05,22,42,BF,DD,21'7F   :6B
880 DATA 40,BF,2A,EA,BF,18,1D,00,DD,21,CC,B4,2A,F2,BF,25'85
890 DATA 25,18,11,DD,21,56,B4,2A,F2,BF,CD,F3,03,22,F4,BF'C9
900 DATA 00,2A,F2,BF,DD,4E,00,DD,46,01,C5,DD,E1,DD,4E,00'D8
910 DATA DD,46,01,C5,E5,C5,E5,DD,23,DD,23,DD,7E,00,CD,F8'98
920 DATA 04,E1,E5,CD,F3,03,DD,7E,01,77,E1,24,C1,10,E6,E1'FD
930 DATA C1,2C,0D,20,DE,C9,58,B4,04,06,00,00,D8,75,D8,FD'F9
940 DATA D8,06,38,7F,00,00,00,00,B8,DE,B8,FF,B8,FF,00,00'99
950 DATA 00,00,00,00,58,E5,58,ED,58,ED,00,00,00,00,00,00'C7
960 DATA D8,C8,D8,12,D8,A1,D8,0C,00,00,8C,B4,02,07,00,00'30
970 DATA F8,08,F8,48,58,CE,F8,24,F8,A1,F8,25,F8,32,F8,54'AE
980 DATA F8,24,58,31,F8,11,F8,01,F8,00,AC,B4,03,05,00,00'07
990 DATA 58,EC,58,DF,58,27,00,00,00,00,58,D8,58,75,58,06'55
1000 DATA 00,00,00,00,58,9D,58,5D,58,67,00,00,CE,B4,02,07'F4
1010 DATA 00,00,00,00,D8,75,D8,FD,D8,06,00,00,00,00,38,33'6B
1020 DATA 38,13,B8,F3,B8,FF,B8,FF,B8,FF,D8,E3,EE,B4,01,01'7A
1030 DATA 38,F7,F4,B4,01,03,00,00,00,00,78,11,00,00,00,00'64   :8B
```

★弟にだまってこのハガキを使わせてもらっています。ちょーだいって言ってもくれないんだもんねー影さんちょーだいっ！(兵庫県神戸市・PATRICIA16才)……【編：今ごろ姉弟げんかがはじまったころだろう。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

COMBAT FIGHTER
コンバット ファイター



アムロ・レイ

◆内容

西暦2000年…地球の人々は平和に暮らしていた。ところがある日，惑星Xの侵略にあってしまった。彼らは戦闘用ロボ，コンバット・スーツを駆使して地球に全面降伏をせまった。これに対して地球防衛軍は新型戦闘機，コンバット・ファイターを開発，量産した。この最新鋭兵器を駆って地球を救うのは君だ！

◆使いかた・遊びかた

遊びかたはとても簡単。画面の左にあるのがコンバット・ファイターです。あなたはそれを駆って右からせまる敵（4体）を撃ってください。敵のコクピットは腹部にありますので，そこを狙ってください。

それから，画面下のエネルギー・ゲージが1発（正確には3発）撃つごとに1減っていきます。ゼロになると撃てません。

はじめ，20発分あります。あと，ステージの変わり目になるとエネルギーは元どおりになります。

コンバット・ファイターは敵の占領をくらってしまうとやられてしまいます。全部で3機ありますので，チャンスを活かしてください。

それから，このゲームの自慢はファイターの武装にあるのです。まず撃ってみると一度に3発発射できます。それでそれを3回まで発射可能です。つまり画面上に最大9発まで同時に撃てることになります。すごいでしょ！

つぎに敵の説明です。敵のコンバット・スーツには三つのタイプがあります。

一つめは黄色のイエロー・アーマー。これはとても簡単。ただファイターに向かって進んでくるだけの動きだから。よく狙えば，どうってことはありません。

つぎにでてくるのがグリーン・アーマー。ここで注意があるんだけど，このイエローからグリーンに変わるのは何の予告もなしに急に変わるので気をつけてください。このグリーン・アーマーはちょっとむずかしいです。なにしろ乱数で上下に動きながら近づいてくるのです。まったく予測はできません。適当に弾幕をはっとけばよいでしょう。

つぎはレッド・アーマー。まあ，たしかにこれもむずかしいけど，予測ができるだけに助かるでしょう。これはナナメ上（下）に動きながら前進してきます。上（下）に突き当たるとはね返ります。この敵が終わると，またイエローにもどります。

◆操作方法

テンキーの[5]と[2]でコンバット・ファイターが上下します。スペース・キーでミサイルを発射です。

◆最後に

このゲームを作るにあたり，いっしょに思案してくれた秋山，上杉，長倉の各氏に感謝したいです。ありがとう。

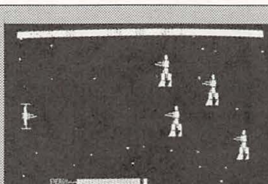
P.S.

重要なことを忘れていました。敵は，できるだけ遠くで倒すと高い得点が得られます。

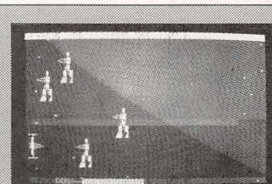
★　★



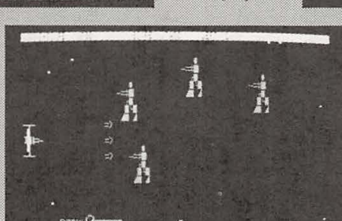
◀《写真1》タイトル画面。リターン・キーでゲーム・スタート



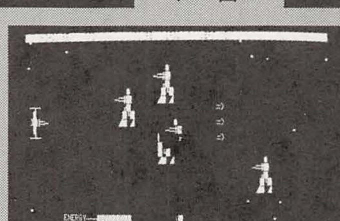
◀《写真2》左側面にいるのがコンバット・ファイターだ！



▲《写真5》一番左に敵がきたらゲーム・オーバーです



◀《写真3》それ!!ミサイル発射!!敵の胴の部分を狙え!!



◀《写真4》胴に命中すると敵は爆発します。やった!!

★僕は，ベーマガを夜おそくまで読んでいたために，つぎの日学校に遅刻したおろか者です。（埼玉県春日部市・遅刻の神さま14才）……【影：じつは，私も昨日おそくまでベーマガを読んでたもんで。編集長：じゃあ，きのうは？】

COMBAT FIGHTERのプログラム・リスト

```
10 'COMBAT FIGHTER
20 '*** ｼｮｷｾｯﾃｲ ***
30 DIM A%(17),B%(24),E1(4),Q(4),R(2)
40 FORI=0TO17:READ A%(I):NEXT I
50 FORI=0TO24:READ B%(I):NEXT I
60 PRINT CHR$(12);:WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1
70 COLOR 6
80 A=2:A2=10:F=1:EN=20:FORI=1TO4:E1(I)=0:NEXTI:FORI=0TO2:G1(I)=0:NEXTI
90 GOSUB 960
100 '*** ﾒｲﾝﾙｰﾃｨﾝ ***
110 COLOR 7,32:WIDTH80,25:D=0
120 FORI=0TO30:C=INT(RND(1)*6+1)
130 C1=INT(RND(1)*159):C2=INT(RND(1)*99)
140 COLOR C:PSET(C1,C2):NEXT I
150 COLOR 7,32,0
160 FORI=0TO50
170 FORJ=1TO4
180 COLOR 5:LINE0,2:LOCATE0,0:PRINT USING"    HI-SCORE  ###00 ";HD:LOCATE19,0:PRI
NT USING"            SCORE  ###00";D
190 LOCATE 40,0:PRINT "       LEFT ";A;"                    "
200 IF EN<0 THEN EN=0 ELSE IF EN>20 THEN EN=20
210 LOCATE 9,24:COLOR 1:PRINT "ENERGY——";STRING$(EN,"■");:COLOR 2:PRINT  SPC(20
-EN);"|";
220 ON F GOSUB 340,410,500
230 IF INP(0)=223 AND A2>1 THEN A2=A2-1
240 IF INP(0)=251 AND A2<18 THEN A2=A2+1
250 COLOR5:PUT@(0,A2)-(4,A2+6),A%
260 IF INP(9)=191 AND EN>0 THEN GOSUB 620
270 GOSUB 670
280 IF E1(J)<5 THEN A=A-1:GOTO 780
300 NEXT J
310 NEXT I
320 IF F=3 THEN F=0
330 F=F+1:EN=20:GOTO 160
340 '*** ﾊﾟﾀｰﾝ No.1 ***
350 IF E1(J)=0 THEN 370 ELSE GOSUB 710
360 IF E1(J)<>0 THEN 380
370 GOSUB 900
380 E1(J)=E1(J)-2
390 COLOR6:PUT@(E1(J),E2(J))-(E1(J)+6,E2(J)+6),B%
400 RETURN
410 '*** ﾊﾟﾀｰﾝ No.2 ***
420 IF E1(J)=0 THEN 440 ELSE GOSUB 710
430 IF E1(J)<>0 THEN 450
440 GOSUB 900
450 IF E2(J)<>2 AND E2(J)<>16 THEN E1(J)=E1(J)-2:E2(J)=E2(J)+INT(RND(1)*3)-1:GOT
O 480
460 IF E2(J)=2 THEN E2(J)=E2(J)+1:E1(J)=E1(J)-2
470 IF E2(J)=16 THEN E2(J)=E2(J)-1:E1(J)=E1(J)-2
480 COLOR 4:PUT@(E1(J),E2(J))-(E1(J)+6,E2(J)+6),B%
490 RETURN
500 '***ﾊﾟﾀｰﾝ No.3 ***
510 IF Q(J)=0 THEN GOSUB 590
520 IF E1(J)=0 THEN 540 ELSE GOSUB 710
530 IF E1(J)<>0 THEN 550
540 GOSUB 900
550 IF E2(J)<2 OR E2(J)>16 THEN Q(J)=Q(J)*-1
560 E1(J)=E1(J)-2:E2(J)=E2(J)+Q(J)
570 COLOR 2:PUT@(E1(J),E2(J))-(E1(J)+6,E2(J)+6),B%
580 RETURN
590 IF INT(RND(1)*1)=1 THEN 610
600 Q(J)=1:RETURN
610 Q(J)=-1:RETURN
620 '*** ﾐｻｲﾙ ﾊｯｼｬ ***
630 FOR R=0TO2
640 IF G1(R)=0 THEN G1(R)=1:G4(R)=A2+3:G5(R)=A2+1:G6(R)=A2+5:COLOR 2:LOCATEG1(R)
,G4(R):PRINT "     =>":LOCATE G1(R),G5(R):PRINT "     =>":LOCATEG1(R),G6(R):PRINT
"     =>":EN=EN-1:RETURN
650 NEXT R
660 RETURN
670 FOR R=0 TO 2
680 IF G1(R)>45 THEN LINE(G1(R)+4,G5(R))-(G1(R)+6,G6(R))," ",BF:G1(R)=0 ELSE IF
G1(R)<>0 THEN G1(R)=G1(R)+4:COLOR 2:LOCATE G1(R),G4(R):PRINT "     =>":LOCATE G1(
R),G5(R):PRINT "     =>":LOCATE G1(R),G6(R):PRINT "     =>"
690 NEXT R
700 RETURN
710 '*** ﾒｲﾁｭｳ ﾊﾝﾃｲ ***
720 P=PEEK(&HF300+(E1(J)+3)+(E2(J)+3)*120)
730 IF P<>32 THEN RETURN
740 FORK=0TO3
750 BEEP1:FORL=0TO10:NEXTL:BEEP0:COLOR2:PUT@(E1(J),E2(J))-(E1(J)+5,E2(J)+6),B%:C
OLOR1:PUT@(E1(J),E2(J))-(E1(J)+5,E2(J)+6),B%:NEXT K
760 LINE(E1(J),E2(J))-(E1(J)+5,E2(J)+6)," ",BF:D=D+INT(E1(J)/10):E1(J)=0
770 RETURN
780 '*** ｾﾝﾘｮｳ ｻﾚﾀ ***
790 BEEP:WIDTH 40,25:FORL=0TO10:COLOR INT(RND(1)*6+1),&H87:PRINT CHR$(12):BEEP1:
FORM=0TO10:NEXTM:BEEP0:NEXTL
800 IF A<0 THEN850 ELSE COLOR7,32:FOR R=0TO2:G1(R)=0:NEXT R
810 PRINT CHR$(12):LOCATE 13,10:PRINT "READY!":FORL=0TO1000:NEXT
820 WIDTH 80,25:FORJ=1TO4:E1(J)=0:NEXTJ:FORM=0TO30:COLOR INT(RND(1)*6+1):PSET(IN
T(RND(1)*159),INT(RND(1)*99)):NEXTM
830 EN=20
840 GOTO 170
850 PRINT CHR$(12)
860 Z$="You lost all the Fighter !!"
870 FOR M=1TO27:LOCATE 7,12:PRINT LEFT$(Z$,M):BEEP1:FORN=0TO10:NEXTN:BEEP0:NEXTM
880 FORI=0TO1000:NEXT:COLOR 6,32:PRINT CHR$(12):IFD>HD THEN HD=D
890 GOTO 60
900 '*** ﾊﾞｼｮ ｦ ｷﾒﾙ ***
910 ON J GOTO 920,930,940,950
920 E1(J)=45+INT(RND(1)*5):E2(J)=4+INT(RND(1)*3)-1:RETURN
930 E1(J)=60+INT(RND(1)*5):E2(J)=7+INT(RND(1)*3)-1:RETURN
940 E1(J)=50+INT(RND(1)*5):E2(J)=11+INT(RND(1)*3)-1:RETURN
950 E1(J)=68+INT(RND(1)*5):E2(J)=15+INT(RND(1)*3)-1:RETURN
960 '*** ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ ***
970 LOCATE0,0:PRINT "┌";:LINE(1,0)-(38,0),"─",6
980 LOCATE39,0:PRINT "┐"
990 LINE(0,1)-(0,22),"|",6:LINE(38,1)-(38,22),"|",6
1000 LOCATE0,23:PRINT "└";:LINE(1,23)-(38,23),"─",6
1010 LOCATE39,23:PRINT "┘";
1020 LINE(1,1)-(37,22),"■",4,B
1030 LOCATE7,5:COLOR 5
1040 PRINT "┌──┐    ┬──────"
1050 LOCATE 7,6
1060 PRINT "|  OMBAT     ├──┤"
1070 LOCATE 7,7
1080 PRINT "└────┘   ┴ighter
1090 LOCATE5,12:COLOR7:PRINT USING"HI-SCORE ###00";HD
1100 LOCATE5,13:PRINT USING"   SCORE ###00";D
1110 LOCATE 20,20,0:COLOR 7:PRINT "Hit Retern !";
1120 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(13)THEN RETURN ELSE 1120
1130 'FIGHTER DATA
1140 DATA &H2020,&H2020,&H9520,&H9591,&H2020,&H8C20,&H2020,&H5D20,&HE187,&H95E0,
&H8C20,&H2020,&H9520,&H9590,&H2020,&H2020,&H2020,&H20
1150 'ARMOR DATA
1160 DATA &H2020,&H2020,&H2020,&H2020,&H2020,&H20EC,&H2020,&HE095,&H87E2,&H2089,
&H2020,&H9820,&H2086,&H2020,&H2020,&H9A87,&H2087,&H2020,&H86E4,&HE420,&H2020,&H2
020,&H2020,&H2020,&H20
```

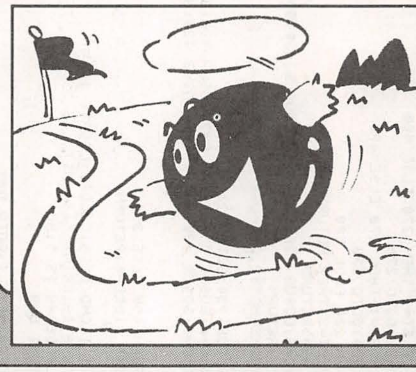
《編集部より》 作者のアムロ・レイ君、本名を編集部まで!!

★編さん。この前ゲーセンからすごい勢いで飛びだして行く人を見かけました。中に入るとビデオゲームがすべて壊れていました。もしやあの人のしわざでは？（岡山県久米郡・**西尾良一13才**）……**【影：だれだろう？】**

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

DOWN BALL
（ダウン ボール）

ZONGMAN



⊙内　容

緑のボールを操りゴール（△）までもっていくゲームです。

⊙HOW TO PLAY

テンキーの2 4 6で下左右に動きます。ボールは青いブロックならくずせますが，赤いブロックはくずせません。また，針にささると死んでしまいます。

ボールは下にブロックがないときは落ちつづけますが，4 6のキーで落下中も左右に動くことができます。タイムやステップがなくなったり針にささるとゲーム・オーバーです。なお5キーでギブアップができます。

⊙プログラム

2本立てです。1本目はキャラクターを作成し，2本目がメインです。

2本目のリストのファイル・ネームは小文字のzにしてください。非常にゴチャゴチャしていますが，初心者でもわかると思います（現に私もそうだから）。面のデータは5面までですが，つけたしたり，変えたりできます。

⊙最後に

プログラムを作る時間が夜中の11時から1時までの間だけだったので，リストにそのときの状態がでてると思います。

このごろはプログラムを作るひまさえありません。時間があれば，いろいろな敵やトラップが作れたのですが…。だれか作ってみてください。

《第1表》変数表

変数	内容
C	キャラクターのナンバー 1＝赤いブロック 2＝青いブロック 3＝ボール 4＝ゴール 5＝くずれたブロック
SC	スコア
SP	ステップ
TI	タイム
X，Y	各キャラクターの表示位置

⊙最後の最後

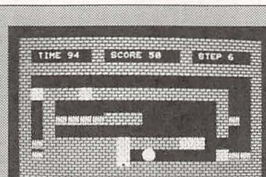
ねむいです。この原稿を書いている今すでに2時（夜ですよ！）です。朝6時からの仕事はつらいです。学生がうらやましい。プログラムはムダが多いとしからないでください。なんせ実力は初心者（ていど）なので…。それから**リスト1**をRUNしたあとロードがはじまりますが，終わったらもう一度RUNしてください。

CHECKER FLAG

編：やたらと忙しそうな作者ですね。
影：私と同じくらい忙しそうだね。
編：そうですか。影さんはヒマでしょう。なるべくみんなで仕事をさせないようにしているんだから。
Dr.D：ムダ話をしとるから忙しくなるんじゃ。さて，リストのほうじゃが，データはやはりケタ数を合わせてほしいね。そのほうがはるかに打ち込みやすいからな。



◀《写真1》ゲーム・スタート!! ボールをころがして中央の出口まで行こう



◀《写真2》やった!! このままころがせば，ラウンド・クリアだ!!



◀《写真3》これは2面だ!! この面は考えかたしだいで簡単にクリアできるゾ!!



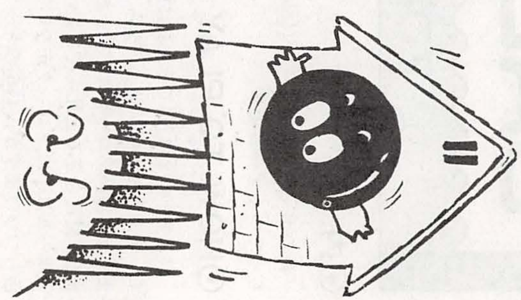
◀《写真4》これは3面です。ボールを動かす前に十分考えてみよう

《リスト1》DOWN BALLのデータ・リスト

```
10 '
20 ' | DOWN · BALL |
30 ' |-------------|
40 ' | LIST · 1    |
50 ' |_____________|
90 CLEAR100,&HCEFE:DEFUSR=&HCF00:GOTO 1000
100 CLOAD"z
1000 FOR D%=&HCF00 TO &HCF60:READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKE D%,A:NEXT D%
1010 READ A:IF A=999 THEN 100
1020 PO=&HD000+64*(A-1):FOR D%=PO TO PO+63:READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKED%,A:NEXTD
%:GOTO 1010
1070 DATA F3,3A,0,DF,67,3A,1,DF,6F,3A,2,DF,CD
1075 DATA 11,CF,FB,C9,E5,1E,40,3D,67,16,0,6A,6,8,29,30,1,19,10
1080 DATA FA,11,0,D0,19,EB,E1,D5,4C,7D,21,0,0,11,40
1085 DATA 1,6,8,29,87,30,1,19,10,F9,11,0,80,19,6,0,9
1090 DATA D1,EB,3E,0,D3,5C,3E,10,1,4,0,ED,B0,22,33,DF
1095 DATA 1,4C,0,EB,9,EB,2A,33,DF,D6,1,C2,48,CF,D3,5F,c9
1100 DATA 1 ,0,0,0,0,45,55,45,55,45,55,45,55,45,55,45,55
1105 DATA 0,0,0,0,55,45,55,45,55,45,55,45,55,45,55,45
1110 DATA 0,0,0,0,45,55,45,55,45,55,45,55,45,55,45,55
1115 DATA 0,0,0,0,55,45,55,45,55,45,55,45,55,45,55,45
1200 DATA 2 ,0,0,0,0,CF,FF,CF,FF,CF,FF,CF,FF,CF,FF,CF
1205 DATA FF,0,0,0,0,FF,CF,FF,CF,FF,CF,FF,CF,FF,CF,FF,CF
1210 DATA0,0,0,0,CF,FF,CF,FF,CF,FF,CF,FF,CF,FF,CF,FF
1215 DATA 0,0,0,0,FF,CF,FF,CF,FF,CF,FF,CF,FF,CF,FF,CF
1300 DATA 3 ,0,2A,A8,0,2,AA,AA,80,A,AA,AA,A0,2A,AA,A9
1305 DATA 68,2A,AA,AA,58,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,5A,AA,AA,AA,5A
1310 DATAAAA,AA,AA,5A,AA,AA,AA,5A,AA,AA,AA,5A,2A,AA,A9
1315 DATA 68,2A,AA,A9,A8,A,AA,A6,A0,2,AA,AA,80,0,2A,A8,0
1400 DATA 4 ,0,0,0,0,AA,AA,AA,AA,BF,FF,FF,FE,BF,FD,7F,FE
1405 DATA BF,F5,5F,FE,BF,D5,57,FE,BF,FF,FF,FE,AA,AA,AA,AA
1410 DATA0,0,0,0,45,55,45,55,45,55,45,55,45,55,45,55,0,0,0,0
1415 DATA 55,45,55,45,55,45,55,45,55,45,55,45
1500 DATA 5 ,0,0,0,0,CC,FC,CF,3C,F,3,CC,CC,CC,FF,F,F3,0,0,0,0
1505 DATA CF,CF,33,C,30,CF,CF,CF,CF,C,F3,CC
1510 DATA0,0,0,0,C,F3,CC,CC,CC,CF,F,33,CF,33,CF,3C,0,0,0,0
1515 DATA F,C,F3,CC,F3,CF,3,CF,C,CF,CC,CC
1600 DATA 6 ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1610 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1700 DATA 7 ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,C,30,C3,C,2C
1800 DATA B2,CB,2C,2C,B2,CB,2C,2C,B2,CB,2C,2C,B2,CB,2C,2C,B2,CB,2C,2C
1900 DATA B2,CB,2C,14,51,45,14,14,51,45,14,55,55,55,55,55,55,55,55,999
```

《リスト2》DOWN BALLのメイン・プログラム・リスト

```
100 '
110 ' | << DOWN·BALL >> |
120 ' |-----------------|
130 ' |     LIST·2      |
140 ' |_________________|
150 '
160 '■■■■■■■ ショキ ガメン ■■■■■■■
170 WIDTH40,20:CONSOLE0,25,0,1:CMD CLS3:CMD SCREEN2,0,5
180 C=1:Y=0:GOSUB 190:Y=2:GOSUB 190:Y=11:GOSUB 190:GOTO 200
190 FOR X=1 TO 18:GOSUB 430:NEXT X:RETURN
200 X=0:GOSUB 210:X=19:GOSUB 210:Y=1:X=6:GOSUB 430:X=13:GOSUB 430:GOTO 220
210 FOR Y=0 TO 11:GOSUB 430:NEXT Y:RETURN
220 '■■■■■■■ DATA ヨミコミ ■■■■■■■
230 BEEP:CMD CLS1:CMD LINE(16,49)-(319-16,199-24),4,BF:FOR Y=3 TO 10:READ A$
240 FOR X=1 TO 18:C=VAL(MID$(A$,X+1,1)):GOSUB 430:NEXT X:NEXT Y:READ TI,SP
250 '■■■■■■■ メイン ■■■■■■■
260 C=3:X=1:Y=3:GOSUB 430:COLOR 7:READ A$:IF A$="END" THEN 580
270 LOCATE2,2:PRINT "TIME";TI:LOCATE14,2:PRINT "SCORE";SC
280 TI=TI-1:IF TI<0 OR SP<0 THEN 520
290 LOCATE28,2:PRINT "STEP";SP:I=INP(0):GOSUB 380
300 IF I=251 THEN 330
310 IF I=239 THEN 340
320 IF I=191 THEN 360 ELSE 570
330 SP=SP-1:GOSUB 440:GOSUB 420:IF ST=3 THEN 410 ELSE 270
340 SP=SP-1:DX=-16:DY=1:GOSUB 420:IF ST=1 THEN 270 ELSE 480
350 C=6:GOSUB 430:C=3:X=X-1:GOSUB 430:GOTO 270
360 SP=SP-1:DX=16:DY=1:GOSUB 420:IF ST=1 THEN 270 ELSE 490
370 C=6:GOSUB 430:C=3:X=X+1:GOSUB 430:GOTO 270
380 GOSUB 440:GOSUB 420:IF ST=2 THEN 220 ELSE 500
390 GOSUB 440:GOSUB 420:IF ST=1 OR ST=3 THEN RETURN
400 C=6:GOSUB 430:C=3:Y=Y+1:GOSUB 430:RETURN
410 SC=SC+10:Y=Y+1:GOSUB510:Y=Y-1:C=6:GOSUB 430:Y=Y+1:C=3:GOSUB 430:GOTO 270
420 ST=STATUSPOINT(X*16+DX,Y*16+DY):RETURN
430 POKE&HDF00,X*4:POKE&HDF01,Y*4:POKE&HDF02,C:A=USR(0):RETURN
440 DX=0:DY=17:RETURN
450 C=6:GOSUB 430:Y=Y*1.0625:C=3:GOSUB 430:GOTO 520
460 SC=SC+10:X=X-1:GOSUB 510:X=X+1:C=6:GOSUB 430:X=X-1:C=3:GOSUB 430:GOTO 270
470 SC=SC+10:X=X+1:GOSUB 510:X=X-1:C=6:GOSUB 430:X=X+1:C=3:GOSUB 430:GOTO 270
480 IF ST=3 THEN 460 ELSE 350
490 IF ST=3 THEN 470 ELSE 370
500 DX=1:DY=26:GOSUB 420:IF ST=2 THEN 450 ELSE 390
510 C=5:GOSUB 430:FOR I=0 TO 50:NEXT I:BEEP0:RETURN
520 '■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■
530 FOR I=0 TO 100:BEEP1:BEEP0:NEXT I:CMD CLS3:COLOR2:LOCATE 14,4
540 PRINT "GAME OVER":COLOR7:LOCATE 8,18:PRINT "((  HIT < S > KEY !!  ))"
550 LOCATE 10,10:COLOR4:PRINT "YOUR SCORE IS ";SC
560 A$=INKEY$:IF A$="s" THEN RUN ELSE 560
570 IF I=223 THEN 530 ELSE 270
580 FOR I=0 TO 1000:BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEXT I:GOTO 520
590 '■■■■■■■ ガメン DATA ■■■■■■■
600 DATA 0666666666666666666,0211121111111111167,0616666666666666166
610 DATA 0617777111666666176,0616666666666666166,0711111121111222266
620 DATA 0711111126672272277,0111111141111111111,150,35,1
630 DATA 0777777777777777777,0122222722227277627,0777722727777227227
640 DATA 0777271127227272727,0722777721627277727,0722222722227277727
650 DATA 0777777677777777777,0111111141111111111,100,20,2
660 DATA 0666666666666666666,0121222211111666666,0666661227776666666
670 DATA 0771121122667776666,0666666666666667116,0666711127662676117
680 DATA 0666667666662666667,0616121212121264121,200,35,3
690 DATA 0222222222222222222,0211121112111121112,0212221222122221212
700 DATA 0211121112121121112,0222121222122121212,0211121112111121212
710 DATA 0222222222222222222,0121212121212141121,195,25,4
720 DATA 0666666111666666666,0116666666611166666,0662122221166666666
730 DATA 0666677677666777766,0677611766661111166,0666666666222666666
740 DATA 0666171767777776666,0116161614116116111,200,50,5
750 DATA 0666666666666666666,0666616666666666666,0611111611111616616
760 DATA 0666116616661616616,0661616666661616616,0616616666661666166
770 DATA0666616661166661666,0666666666666666666,0,0,END
```

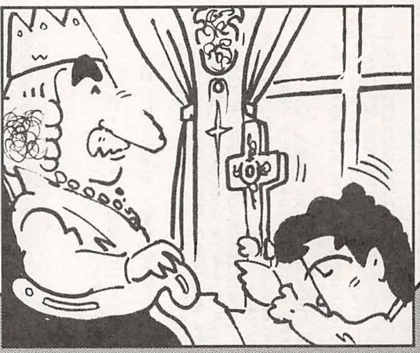


★中間テスト２日前，まだベーマガを読んでいたい。やる気がしないけど影さんのようになるよりましだからやるとするか。（東京都小金井市・KENGO15才）……【影：ちゃんと勉強して私のような立派な大人になるんだよ。】

PC-8001mKⅡSR(N80SR-BASIC)用

Great(グレート) Satan(サタン)

ヤマタのバナナ



STORY

「ううっ」あなたは気がついた。「ここは，どこだ」あなたはさけんだ。「エルフの世界じゃ，そしてわたしはこの国の王じゃ」と前の老人が言う。続けて言う「おまえにやってほしいことがあってよびよせたのじゃ」。あなたは思った「なんてずうずうしいじいさんだ」。まわりのエルフが言う「おまえにCROSSを見つけてほしいのだ」。王が言う「もしもってきたら百万円やろう」。「よしやろう」金に目のないあなたはひき受けた。

TUIKA

あなたはモンスターを倒すための剣を持っています。あなたは人間の世界からよびよせられた人です。前の世界で雲を使う術をおぼえたので，大ピンチになったら M キーを押してください。

HOW TO PLAY

このゲームはAVG（アドベンチャー・ゲーム）です。だからふつうに“ハシゴ　トル”とか名詞，動詞の順に打ち込んでください。地下はほとんど連打ゲームです。

8 2 4 6 で上下左右。9×9のマップを歩きまわります。敵に会ったら，ひたすら J と G を連打してください。上のメータは敵のダメージです。

PROGRAM NO UTIKOMI

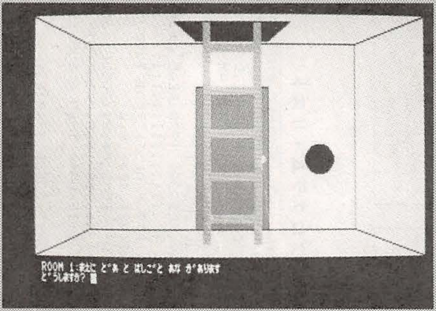
“WIDTH 80”をしてから打ち込んでください。“GOSUB”“LINE”はファンクション・キーに入れといたほうがいいと思います。

ADOBAISU

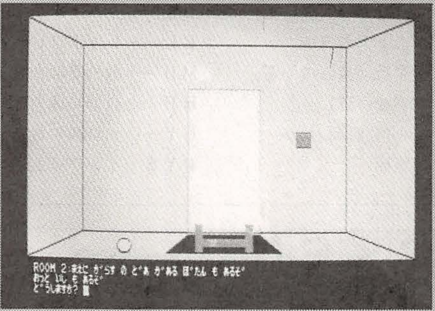
モンスターが強いと思ったら1030行のMH＝MH＋2の2を，1040行の(1)＊2)の2を大きくすればよいでしょう。

TUIKA TWO

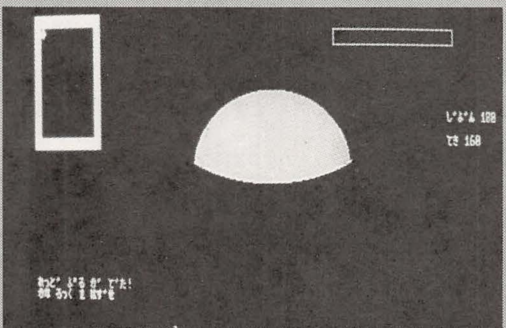
戦闘シーンのジブン，テキは体力のことです。アドベンチャーで前に行くときは「マエ」うしろに行くときは「ウシロ」と入力してください。



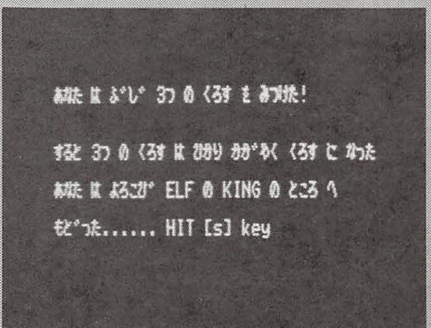
◀《写真1》これはスタートの部屋。おや？あの穴は何だろう？



◀《写真2》ハシゴを登るとこの部屋にでる。このガラス何かあるゾ！



◀《写真3》これが地下だ!! いきなりレッドブレがでた。連打あるのみ!!



◀《写真4》やっとの思いで三つのクロスを見つけた。王のところへ

★この前，電柱に激突したアイツ。スペースハリアーみたいでカッコイイゼ！（神奈川県平塚市・茶柱たつや20才）……【影：そんなにかっこよかったかなぁ？編：そんなに急いで，借金取りに追われていたんですか？】

```
190 IF PY$=MO$ THEN GOSUB 1640:GOTO 170
200 IF PY$=K5$ AND HA=1 THEN 230 ELSE PRINT "ﾃﾞｷﾏｾﾝ ":GOTO 150
210 HA=1:PRINT "OK !":GOTO 100
220 DA=1:CR=2:PRINT "OK ! .... ﾄﾞｱ ｶﾞｱｲﾀｿﾞ":PAINT(400,100),1,6:GOTO 100
230 HA=0:PRINT "OK ! .... ﾄﾞｯｺｲｼｮ ":GOTO 140
240 ' 2222222222222222222222222222  ROOM 2  2222222222222222222222222
250 R2$="ROOM 2:ﾏｴﾆ ｶﾞﾗｽ ﾉ ﾄﾞｱ ｶﾞｱﾙ":IF GR=1 THEN MID$(R2$,25,2)="ﾅｲ"
260 PRINT R2$;:PRINT " ﾎﾞﾀﾝ ﾓ ｱﾙｿﾞ":IF ST=0 THEN PRINT "ｵｯﾄ ｲｼ ﾓ ｱﾙｿﾞ"
270 GOSUB 1570:RESTORE 1810:POINT(200,165):FOR I=0 TO 3:READ A$,B$
280 GOSUB 1600:LINE -(A,B),0:NEXT:PAINT(300,160),0,0
290 LINE(230,50)-(330,150),1,B:IF GR=0 THEN E=5 ELSE E=0
300 PAINT(320,100),E,1:FOR I=0 TO 3:READ A$,B$,C$,D$:GOSUB 1600
310 LINE(A,B)-(C,D),4,BF:NEXT:E=140:F=160:LINE(400,80)-(380,90),2,B
320 IF ST=0 THEN CIRCLE(E,F),10,0:PAINT(E,F),3,0
330 QA=2:GOSUB 1680:K1$=B$:QA=8:GOSUB 1680:K2$=B$:QA=7:GOSUB 1680:K3$=B$
340 QA=7:GOSUB 1680:K4$=B$:GOSUB 1620:IF PY$=K1$ AND GR=1 THEN 420
350 IF PY$=K2$ THEN 100 ELSE IF PY$=K3$ AND ST=2 THEN 400
360 IF PY$=K4$ AND BO=0 THEN 430 ELSE IF PY$=K4$ AND BO=1 THEN 440
370 IF PY$=MO$ THEN GOSUB 1640:GOTO 240
380 QA=5:GOSUB 1680:K5$=B$:IF PY$=K5$ AND ST=0 THEN ST=2:GOTO 240
390 PRINT "ﾃﾞｷﾏｾｰﾝ":GOTO 240
400 FOR I=0 TO 300:X=INT(RND(1)*100)+230:Y=INT(RND(1)*100)+50
410 LINE(230,50)-(X,Y),0:NEXT:GR=1:ST=1:GOTO 240
420 IF BO=0 THEN 450 ELSE IF BO=1 THEN 590
430 BO=1:PRINT "OK !":GOTO 240
440 BO=0:PRINT "OK !":GOTO 240
450 ' 3333333333333333333333333333  ROOM 3  3333333333333333333333333
460 PRINT "ROOM:3 ﾎﾝﾊﾞｺ ｶﾞ ｱﾘﾏｽ":GOSUB 1570:LINE(131,46)-(399,150),0,B
470 LINE(120,40)-(130,150),2,BF:LINE(410,40)-(400,150),2,BF
480 LINE(120,40)-(410,45),2,BF:FOR I=130 TO 400 STEP 10
490 LINE(I,46)-(I,150),0:NEXT:FOR I=65 TO 125 STEP 20
500 LINE(130,I)-(400,I),0:NEXT:FOR I=55 TO 135 STEP 20
510 FOR J=135 TO 395 STEP 10:C=INT(RND(7)*7)+1:PAINT(J,I),C,0:NEXT J:NEXT I
520 RESTORE 1840:QA=9:GOSUB 1680:K1$=B$:QA=3:GOSUB 1680:K2$=B$
530 GOSUB 1620:IF PY$=K1$ THEN 560 ELSE IF PY$=K2$ THEN 240
540 IF PY$=MO$ THEN GOSUB 1640:GOTO 530
550 PRINT "ﾃﾞｷﾏｾﾝ":GOTO 520
560 RESTORE 1850:QA=12:GOSUB 1680:PRINT B$:QA=15:GOSUB 1680:PRINT B$
570 FOR I=0 TO 1500:NEXT:QA=34:GOSUB 1680:PRINT B$
580 PRINT "ｲﾐ ｶﾞﾜｶｯﾀｶﾅ":GOTO 520
590 ' 4444444444444444444444444444  ﾅｿﾞﾉ ﾍﾔ  4444444444444444444444
600 PRINT "ROOM:? ﾅｿﾞﾉ ﾍﾔ":GOSUB 1570
610 LINE(200,50)-(350,100),0,B:PAINT(320,80),7,0:LINE(220,60)-(330,90),0,B
620 RESTORE 1880:FOR I=0 TO 3:READ A$,B$,C$,D$:GOSUB 1600
630 LINE(A,B)-(C,D),0:NEXT
640 IF CR=0 THEN CIRCLE(270,85),20,1:PAINT(270,85),5,1:PRINT "ｸﾘｽﾀﾙ ｶﾞ ｱﾙ"
650 RESTORE 1890:QA=8:GOSUB 1680:K1$=B$:QA=3:GOSUB 1680:K2$=B$
660 GOSUB 1620:IF PY$=K1$ AND CR=0 THEN CR=1:GOTO 610
670 IF PY$=MO$ THEN GOSUB 1640:GOTO 660
680 IF PY$=K2$ THEN 240 ELSE PRINT "ﾃﾞｷﾏｾﾝ":GOTO 660
690 ' 5555555555555555555555555555  ROOM 5  5555555555555555555555555
700 PRINT "ROOM:5 ｾｷﾊﾞﾝ ｶﾞｱﾙｿﾞ":GOSUB 1570
710 LINE(199,49)-(351,101),0,B:LINE(200,50)-(350,100),2,BF
720 FOR I=200 TO 350 STEP 2:LINE(I,50)-(I,100),5:NEXT
730 CLS:LOCATE 30,7:PRINT "s@o5my":LOCATE 35,10:PRINT "c=ｿ"
740 LOCATE 0,22:RESTORE 1900:QA=14:GOSUB 1680:K1$=B$:QA=3:GOSUB 1680:K2$=B$
750 GOSUB 1620:IF PY$=K1$ THEN 770 ELSE IF PY$=K2$ THEN CLS:GOTO 100
760 PRINT "ﾃﾞｷﾏｯｾｰﾝ":GOTO 750
770 PRINT "ﾜﾜｯ ﾕｶ ﾆ ｱﾅ ｶﾞ...":PAINT(320,160),0,0:PRINT "ﾜｰｰｰｯ":CLS 2
780 ' AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA  ﾁｶ  AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
790 CLS:X=1:Y=1:PRINT "ﾄﾞｽﾝ!!":PRINT "ｼﾀﾆ ｵﾁﾀｿﾞ":PRINT "ｶﾅ ﾛｯｸ ｦ ﾊｽﾞｾ":COLOR 5
800 FOR J=0 TO 10 STEP 10:FOR I=0 TO 10:LOCATE I,J:PRINT "■":NEXT I:NEXT J
810 FOR J=0 TO 10 STEP 10:FOR I=0 TO 10:LOCATE J,I:PRINT "■":NEXT I:NEXT J
820 I0=INP(0):I1=INP(1):VX=+(I0=239)-(I0=191):VY=+(I1=254)-(I0=251)
```

《第1表》変数表

NA$…名前の変数	MB……モンスターのライフ
DA……ドアの有無	SC……モンスターのカラー
HA……ハシゴの有無	SM……モンスターのまわりのカラー
CR……クリスタルの変数（持っている，持っていない，???）	GL……グリーンプレの有無
GR……ガラスのドアの有無	BL……ブループレの有無
ST……イシの変数（持っている，持っていない???）	RL……レッドプレの有無
BO……ボタンを何回押したか	MH……敵の受けたダメージ
X，Y…自分の座標	HP……自分の体力
	GY……クロスの数
	PY$…インプット用

CHECKER FLAG

編：現在，掲載確率が90％とも，100％とも言われているＰＣ－8001mkⅡＳＲの今月の作品は，アドベンチャー・ゲームです。

影：もうダメだよ。ランダム行きはまぬがれそうもないよ。

編：そんなことありません。みなさんの奮起を期待します！

影：で，このアドベンチャー・ゲームだけど……。

Dr.D：リストを打ち込んだだけでは解答がわからなくなっているのは評価できるな。

編：問題はゲーム内容ですね。私にはちょっとムズカシすぎますよ。

影：なに。編君はこのゲームが解けないのか。私にまかせなさい。

編：影さんにはわかるんですか？

Q：影先生こんにちは。僕は石板に「S@O5my C＝ソ」と書いてある部屋まで来ましたが，この意味がわかりません。よろしくお願いします。

影先生：君はこんな初歩的な暗号もわからないのかい。君がゲームをやっているときにさわっているもの。それをよくながめてごらん。わかるはずだよ。

Great Satan のプログラム・リスト

```
10 WIDTH 80,25:CONSOLE 22,25,0,1,1:CLS 2:DIM A%(192):BGM 0:MO$="ﾓﾁﾓﾉ"
20 ' TTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTT  ﾀｲﾄﾙ  TTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTT
30 FOR I=0 TO 27:READ A$,B$,C$,D$:GOSUB 1600:LINE(A,B)-(C,D),1:NEXT I
40 GET@(200,28)-(220,42),A%:PUT@(350,28),A%:PUT@(410,28),A%
50 COLOR 5:V$=" ELF KING ":FOR I=0 TO 30:CLS:LOCATE I,10
60 PRINT RIGHT$(V$,I):PLAY"t255l64@58o5cdb":NEXT I
70 LOCATE 0,23:INPUT "ﾅﾏｴ ｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ";NA$:RESTORE 1970:READ A$:PLAY A$
80 ' 11111111111111111111111111111  Room 1  1111111111111111111111111
90 BGM 1:COLOR 7:CLS 3:PRINT "ROOM 1:ﾏｴﾆ ﾄﾞｱ ﾄ ﾊｼｺﾞﾄ ｱﾅ ｶﾞｱﾘﾏｽ
100 GOSUB 1570:CIRCLE(400,100),20,0:PAINT(400,100),0,0
110 PSET(200,5),0:RESTORE 1780:FOR I=0 TO 3:READ A$,B$:GOSUB 1600:LINE-(A,B),0
120 NEXT:PAINT(230,10),0,0:LINE(230,50)-(330,150),0,B:PAINT(270,100),2,0
130 CIRCLE(320,100),5,6:PAINT(320,100),6,6:IF DA=1 THEN GOSUB 1510
140 RESTORE 1790:IF HA=0 THEN GOSUB 1540
150 RESTORE 1940:QA=7:GOSUB 1680:K1$=B$:QA=9:GOSUB 1680:K2$=B$
160 QA=9:GOSUB 1680:K3$=B$:QA=2:GOSUB 1680:K4$=B$:QA=7:GOSUB 1680:K5$=B$
170 GOSUB 1620:IF PY$=K1$ AND HA=0 THEN 210 ELSE IF PY$=K3$ AND HA=0 THEN 240
180 IF PY$=K2$ AND CR=1 THEN 220 ELSE IF PY$=K4$ AND HA=1 AND DA=1 THEN 690
```

★ウ～ン，影さんってす・て・き♡。ちなみに私「男」です！（香川県善通寺市・輝く印刷屋14才）……【影：な，なんだこいつは。つぐ美：影さんて人気ものなんですね。編：ヨッ！人気もの!!影：じょうだんじゃない！】

```
830 LOCATE X,Y:PRINT " ":X=X+VX:Y=Y+VY:SC=0:SM=0
840 VX=0:VY=0:IF X=10 THEN X=X-1 ELSE IF X=0 THEN X=X+1
850 IF Y=10 THEN Y=Y-1 ELSE IF Y=0 THEN Y=Y+1
860 LOCATE X,Y:PRINT "◆":IF X=6 AND Y=3 AND GL=0 THEN GL=1:GOTO 950
870 IF X=8 AND Y=8 AND BL=0 THEN BL=1:GOTO 960
880 IF X=3 AND Y=9 AND RL=0 THEN RL=1:GOTO 970 ELSE R=INT(RND(1)*18)+1
890 IF R=1 THEN MB=140:SC=4:SM=3:LOCATE 0,22:PRINT "ｸﾞﾘｰﾝ ﾌﾟﾙ ｶﾞ ﾃﾞﾀ!"
900 IF R=3 THEN MB=180:SC=1:SM=5:LOCATE 0,22:PRINT "ﾌﾞﾙｰ ﾌﾟﾙ ｶﾞ ﾃﾞﾀ!"
910 IF R=5 THEN MB=160:SC=2:SM=6:LOCATE 0,22:PRINT "ﾚｯﾄﾞ ﾌﾟﾙ ｶﾞ ﾃﾞﾀ!"
920 IF SC=0 THEN 820
930 CLS2:CIRCLE(320,100),100,SM,.1,3.08:CIRCLE(320,10),200,SM,4.2,5.25
940 PAINT(320,100),SC,SM:GOTO 1010
950 MB=200:SC=4:SM=3:LOCATE 0,22:PRINT "ｸﾞﾘｰﾝ ﾌﾟﾚ ｶﾞ ﾃﾞﾀ!":GOTO 980
960 MB=200:SC=1:SM=5:LOCATE 0,22:PRINT "ﾌﾞﾙｰ ﾌﾟﾚ ｶﾞ ﾃﾞﾀ!":GOTO 980
970 MB=200:SC=2:SM=6:LOCATE 0,22:PRINT "ﾚｯﾄﾞ ﾌﾟﾚ ｶﾞ ﾃﾞﾀ!":GOTO 980
980 CLS2:CIRCLE(300,100),150,SM:PAINT(320,100),SC,SM
990 PSET(300,100),7:RESTORE 1910:FOR I=0 TO 4:READ A$,B$:GOSUB 1600
1000 LINE -(A,B),7:NEXT:PAINT(370,85),6,7:PAINT(230,85),6,7
1010 MH=0:HP=200:LINE(400,10)-(400+MB+1,20),1,B
1020 I$=INKEY$
1030 IF I$="g" OR I$="j" THEN MH=MH+2:LINE(400+MH-1,11)-(400,19),5,BF
1040 IF MH=MB THEN 1070 ELSE R=INT(RND(1)*2)+1:IF R=1 THEN HP=HP-2
1050 LOCATE 68,8:PRINT "ｼﾞﾌﾞﾝ";HP:LOCATE 68,10:PRINT "ﾃｷ";MB-MH
1060 IF HP=0 THEN 1140 ELSE 1020
1070 FOR J=0 TO 30:PLAY "t255@16v8o3l16c":FOR I=1 TO 7:COLOR=(SC,I):NEXT I,J
1080 PLAY "@45v8o3l16cdefgab","t255@31v8o3l16cdecdec","t255@19v8o3l16dfeccdf"
1090 CLS 2:COLOR=(SC,SC):IF MB=200 THEN 1100 ELSE 820
1100 IF MB=200 THEN LINE(260,0)-(300,130),SC,BF:LINE(220,35)-(340,55),SC,BF
1110 LOCATE 0,21:PRINT "ｸﾛｽ ｦ ﾐﾂｹﾀ!":GY=GY+1
1120 FOR I=0 TO 1000:NEXT:IF GY=3 THEN 1190 ELSE 820
1130 ' GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG  GAME OVER  GGGGGGGGGGGGGGGGGGGG
1140 FOR J=0 TO 30:PLAY "t255@16v8o4l16c":FOR I=1 TO 7:COLOR=(0,I):NEXT I,J
1150 CLS 3:LOCATE 10,8:PRINT " ┬ ┌─ ┌┬┐ ┌─ ┌─┐ ┐/ ┐ ┌ "
1160      LOCATE 10,9:PRINT "  │ ├─ │ │ │ ┐ │ │ │/  │ │ "
1170     LOCATE 10,10:PRINT "  │ └─ │ │ └─┘ └─┘ │\ └─┘ ":COLOR=(0,0)
1180 COLOR 2:LOCATE 0,22:PRINT "HIT [s] KEY TO START":WAIT 4,8,255:RUN
1190 ' EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE  END  EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
1200 COLOR 3:LOCATE 5,5:PRINT " ｱﾅﾀ ﾊ ﾌﾞｼﾞ 3ﾂ ﾉ ｸﾛｽ ｦ ﾐﾂｹﾀ! "
1210 COLOR 6:LOCATE 5,8:PRINT " ｽﾙﾄ 3ﾂ ﾉ ｸﾛｽ ﾊ ﾋｶﾘ ｶｶﾞﾔｸ ｸﾛｽ ﾆ ﾅｯﾀ "
1220        LOCATE 5,10:PRINT " ｱﾅﾀ ﾊ ﾖﾛｺﾋﾞ ELF ﾉ KING ﾉ ﾄｺﾛ ﾍ     "
1230        LOCATE 5,12:PRINT " ﾓﾄﾞｯﾀ...... HIT [s] key":WAIT 4,8,255
1240 CLS 3:LOCATE 2,10:PRINT "******** KING ROOM ***********"
1250 COLOR 2:FOR I=0 TO 20:LOCATE I,20:PRINT "■":NEXT
1260 LOCATE 21,21:PRINT "■":LOCATE 22,22:PRINT "■"
1270 FOR I=23 TO 75:LOCATE I,23:PRINT "■":NEXT
1280 COLOR 7:LOCATE 6,16:PRINT "■o
1290         LOCATE 6,17:PRINT "■├         o KING ELF ﾖ CROSS ﾊ ｺｺﾆ
1300         LOCATE 6,18:PRINT "■└       ─┤
1310         LOCATE 6,19:PRINT "■■│       ┌└
1320 COLOR 6:LOCATE 9,17:PRINT "+"
1330 COLOR 4:RESTORE 1920:QA=5:GOSUB 1680:EK$=B$:QA=5:GOSUB 1680:E2$=B$
1340 QA=2:GOSUB 1680:E3$=B$:QA=3:GOSUB 1680:JA$=B$:QA=3:GOSUB 1680:JB$=B$
1350 LOCATE 10,16:PRINT EK$:FOR I=0 TO 1500:NEXT:LOCATE 10,16:PRINT E2$,E3$
1360 LOCATE 13,20:PRINT "     ":JC$=" o     ":LOCATE 15,17:PRINT JA$
1370 LOCATE 15,18:PRINT JB$:LOCATE 15,19:PRINT JC$:FOR I=0 TO 1500:NEXT
1380 ' RRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR ROOM ??  RRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR
1390 CLS:FOR J=0 TO 640 STEP 5:LINE(J,180)-(J,200),2:NEXT J
1400 COLOR=(7,0):CIRCLE(100,160),10,7:PAINT(100,160),7,7
1410 FOR I=118 TO 138 STEP 20:CIRCLE(I,160),15,7:PAINT(I,160),7,7:NEXT
1420 CIRCLE(158,160),12,7:PAINT(158,160),7,7:COLOR 5:FOR J=0 TO 20
1430 LOCATE 15,J:PRINT "     ":LOCATE 15,J+1:PRINT JA$:LOCATE 15,J+2:PRINT JB$
1440 LOCATE 15,J+3:PRINT JC$:PN$=INKEY$
1450 FOR TM=0 TO 5:IF PN$=CHR$(&H6D) THEN 1470 ELSE NEXT TM
1460 BEEP 1:BEEP 0:NEXT J:LOCATE 20,23:PRINT "ｳｷﾞｬｱ":CLS 2:GOTO 1130
1470 CLS :' MMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMM   M    MMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMM
1480 LOCATE 15,16:PRINT JC$:LOCATE 15,17:PRINT "┴┴":LOCATE 15,18:PRINT "┴┐"
1490 COLOR=(7,7):LOCATE 9,9:RESTORE 1930:QA=20:GOSUB 1680:PRINT B$
1500 LOCATE 23,15:PRINT "ﾀｽｶｯﾀ":COLOR 5:LOCATE 21,21:PRINT "ﾂﾂﾞｸ":END
1510 ' DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD  DOOR 2  DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
1520 PAINT(320,100),0,0:RESTORE 1800:FOR I=0 TO 3:READ A$,B$,C$,D$
1530 GOSUB 1600:LINE(A,B)-(C,D),2:NEXT:PAINT(240,70),2,2:RETURN
1540 ' HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH  ﾊｼｺﾞ  HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH
1550 FOR I=0 TO 4:READ A$,B$:GOSUB 1600:LINE(250,A)-(310,B),4,BF:NEXT
1560 LINE(240,160)-(250,6),4,BF:LINE(320,160)-(310,6),4,BF:RETURN
1570 ' RRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR  ROOM  RRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR
1580 LINE(0,0)-(550,170),6,BF:LINE(80,20)-(450,150),0,B:RESTORE 1960
1590 FORI=1TO4:READA$,B$,C$,D$:GOSUB1600:LINE(A,B)-(C,D),0:NEXT:RETURN
1600 ' VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV  VAL  VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
1610 A=VAL("&H"+A$):B=VAL("&H"+B$):C=VAL("&H"+C$):D=VAL("&H"+D$):RETURN
1620 ' IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII  INPUT IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
1630 PY$="":INPUT "ﾄﾞｳｼﾏｽｶ";PY$:RETURN
1640 ' MMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMM  MONO  MMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMM
1650 IF HA=1 THEN PRINT "ﾊｼｺﾞ ";
1660 IF CR=1 THEN PRINT "ｸﾘｽﾀﾙ"; ELSE IF ST=2 THEN PRINT "ｲｼ";
1670 PRINT :RETURN
1680 ' ???????????????????????????  ????  ??????????????????????????
1690 A$="":A=0:B$="":FOR II=1 TO QA:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
1700 B$=B$+CHR$(A):NEXT II:RETURN
1710 ' DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD  DATA  DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
1720 DATA 64,14,64,28,64,14,8C,14,64,28,8C,28,8C,28,8C,1E,8C,1E,82,1E
1730 DATA 96,28,96,1E,96,20,A0,20,AA,1E,AA,28,AA,1E,BE,1E,BE,1E,BE,23
1740 DATA BE,23,AA,23,AA,28,BE,28,C8,1E,DC,1E,C8,1E,C8,28,C8,28,DC,28
1750 DATA DC,2A,DC,1C,E6,1E,FA,1E,F0,19,F0,28   ,12C,14,12C,1E,12C,14
1760 DATA 154,14,12C,1E,154,1E,154,1E,154,28,154,28,12C,28,17C,1E,190
1770 DATA 01E,186,19,186,28,1B8,28,1B8,1C,1B8,1E,1CC,1E,1CC,1E,1CC,28
1780 DATA E6,12,14A,12,168,5,C8,5,F0,A0
1790 DATA 14,19,32,37,50,55,6E,73,8C,91
1800 DATA E6,32,FA,37,E6,96,FA,91,FA,37,FA,91,E6,32,E6,96
1810 DATA E6,98,14A,98,168,A5,C8,A5,F0,A4,FA,91,140,A4,136,91,FA,A0
1820 DATA 136,9B,190,50,17C,5A,CF,B4,CA,BC,BA,DE,20,B5,D8,D9,B2,BC,20
1830 DATA C5,B9,DE,D9,CE,DE,C0,DD,20,B5,BD,B2,BC,20,C4,D9
1840 DATA C4,DE,D7,B4,D3,DD,20,D6,D1,B3,BC,DB
1850 DATA B7,DE,CA,CA,2E,B9,DE,D7,B9,DE,D7,B5,AF,C4,20,B6,D0,B6,DE
1860 DATA CA,BB,CF,AF,C3,B2,D9,22,BE,B7,CA,DE,DD,C9,CD,D4,C3,DE,B1,C0
1870 DATA DE,CC,DE,D7,B6,C0,CC,DE,D7,20,C4,B2,B4,22,C4,20,B6,B2,C3,B1,D9
1880 DATA C8,32,DC,3C,14A,3C,15A,32,DC,5A,C8,64,15E,64,14A,5A
1890 DATA B8,D8,BD,C0,D9,20,C4,D9,B3,BC,DB
1900 DATA B1,C0,DE,CC,DE,D7,B6,C0,CC,DE,D7,20,B2,B3,B3,BC,DB
1910 DATA B4,32,F0,64,168,64,1A4,32,12C,64
1920 DATA BA,DE,B8,B3,C0,DE,B6,DE,20,BC,C8,9A,91,9B,98,8F,99
1930 DATA 45,4C,46,00,4B,49,4E,47,00,CA,00,B3,D7,B7,DE,AF,C0,C9,C0,DE
1940 DATA CA,BC,BA,DE,20,C4,D9,B8,D8,BD,C0,D9,20,CA,D2,D9,CA,BC,BA
1950 DATA DE,20,C9,CE,DE,D9,CF,B4,CA,BC,BA,DE,20,B5,B8
1960 DATA 00,00,50,14,00,AA,50,96,226,AA,1C2,96,226,00,1C2,14
1970 DATA "T250@218o4eeeeeeeeeeeer16cdefgal4gecr2l16cdefgal4gec"
```


★おーい影さん！まっ昼間からナンパなんかしないでくださいね。えっしてないって？グラサンかけてマスクしてるのは影さん以外誰がいるんですか？(新潟県新発田市・**みつくよしかず16才**)……【影：かぜをひいたTOMMY。】

PC-8801シリーズ(N88DISK BASIC V1モード)用

デルフォイの秘宝



市川　雅也

内　容

あるところに“チョンベ”という名の少年がいました。彼は，歴史が好きで，いろいろ調べてみるとソロモンの前の王，デルフォイは莫大な秘宝を隠したということをつきとめたのです。しかし，秘宝を隠してある場所は，一度入ったら二度とでられないというのでリモコン・ロボットを使って取ることにしました。

遊びかた

テンキーでロボットを動かして，宝物を全部取るとクリアです。全部で4ラウンドしかありません。

ブロックの中には押せるものがありますが，押せるブロックは，普通のブロックと，見た目はまったく同じなのでどれが動くブロックか見つけてください。

へまをしてどうしても宝物が取れなくなったらリターン・キーを押してください。ロボットが1台減ります。ちなみにロボットは3台しか作れませんでした。

あと，ラウンド・セレクトができます。

入力方法

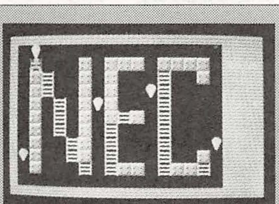
そのままごく普通に入れてくれればいいと思うよ。

改造のアドバイス

ラウンド・データを変えれば自分の好きな面が作れます。最初のデータは

《第1表》変数表

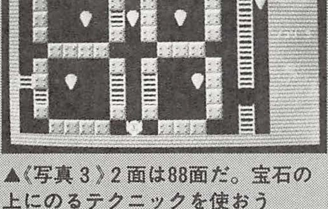
X……………ロボットのX座標
Y……………ロボットのY座標
R……………ラウンド
NOKO……ロボットの残り
HAN………ブロック・動くブロック・宝物・はしごの座標
ブロックだったら1，動くブロックだったら2，宝物だったら3，はしごだったら4，0はなにもありません。
BLO%…ブロックのキャラクター
HASI%…はしごのキャラクター
TAKA%…宝物のキャラクター
MY%…ロボットのキャラクター
(失敗作)
XX…Xの移動先
YY…Yの移動先



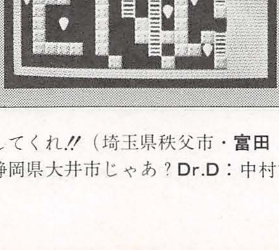
▲《写真1》ゲーム・スタート!!あちこちにある宝石をすべて取りましょう



▼《写真2》こうやって宝物をすべて取ると1面クリアです



▲《写真3》2面は88面だ。宝石の上にのるテクニックを使おう



▼《写真4》これは4面の最終面だ。タイムは関係ないのでじっくり考えよう

デルフォイの秘宝のプログラム・リスト

```
10 REM □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
20 REM □□□□□                 ﾃﾞﾙﾌｫｲ ﾉ ﾋﾎｳ                                  □□□□□
30 REM □□□□□   1987.5.7    PROGRAMED BY  ITCH                               □□□□□
40 REM □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
50 SCREEN 0,1:CONSOLE ,,0,1:WIDTH 40,25:CLS 3:CLEAR:DEFINT A-Z
60 LINE(20,10)-(532,187),5,B:LINE(0,0)-(639,199),5,B
70 PAINT(540,1),CHR$(255)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(255)+CHR$(0)+CHR$(127)+CHR$(255)+
CHR$(0)+CHR$(127)+CHR$(255)+CHR$(0)+CHR$(127)+CHR$(255)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(255
)+CHR$(0)+CHR$(247)+CHR$(255)+CHR$(0)+CHR$(247)+CHR$(255)+CHR$(0)+CHR$(247),5
80 DIM HASI%(97),BLO%(97),MY%(97),TAKA%(97),HAN(11,15):NOKO=3
90 REM □□□□□□□□□□□□ CHARACTER ﾖﾐｺﾐ □□□□□□□□□□□□
100 FOR I=0 TO 15:HAN(11,I)=1:NEXT I
110 FOR I=0 TO 97:READ A:HASI%(I)=A:NEXT I:FOR I=0 TO 97:READ A:BLO%(I)=A:NEXT I
:FOR I=0 TO 97:READ A:MY%(I)=A:NEXT I:FOR I=0 TO 97:READ A:TAKA%(I)=A:NEXT I
120 GOSUB 520:CLS
130 LOCATE 34,4:PRINT"ROUND":LOCATE 35,5:PRINT R
140 LOCATE 34,10:PRINT"ﾉｺﾘ":LOCATE 37,10:PRINT NOKO
150 REM □□□□□□□□□□□ CHARACTER PUT □□□□□□□□□□□□□
160 READ B:FOR I=1 TO B:READ X1,Y1:HAN(Y1,X1)=1:PUT(X1*32+21,Y1*16+11),BLO%,XOR:
NEXT I
```

★オーイ！オーイ！オーイ！だれか返事してくれ!!（埼玉県秩父市・富田　孝）……【影：何が多いんだ!!編：おおいがかぶせてあるんですよ。つぐみ：静岡県大井市じゃあ？Dr.D：中村君を呼んでるんじゃ(古い!!)】

動かないブロックの数，X座標，Y座標，X座標，Y座標……。つぎのデータは動くブロックの数，X座標，Y座標，X座標，Y座標……。

つぎは宝物の数，X座標，Y座標……つぎははしごの数，X座標，Y座標……。つぎはロボットのX座標，Y座標です。

```
170 READ B:FOR I=1 TO B:READ X1,Y1:HAN(Y1,X1)=2:PUT(X1*32+21,Y1*16+11),BLO%,XOR:
NEXT I
180 READ TA:FOR I=1 TO TA:READ X1,Y1:HAN(Y1,X1)=3:PUT(X1*32+21,Y1*16+11),TAKA%,X
OR:NEXT I
190 READ B:FOR I=1 TO B:READ X1,Y1:HAN(Y1,X1)=4:PUT(X1*32+21,Y1*16+11),HASI%,XOR
:NEXT I
200 READ X,Y:PUT(X*32+21,Y*16+11),MY%,XOR
210 REM □□□□□□□□□□□□□ KEY ﾆｭｰﾘｮｸ □□□□□□□□□□□□□
220 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 220
230 IF IN$=CHR$(13) THEN NOKO=NOKO-1:IF NOKO<0 THEN 610 ELSE LINE(21,11)-(531,18
5),0,BF:FOR I=0 TO 10:FOR I1=0 TO 15:HAN(I,I1)=0:NEXT I1,I:GOSUB 550:GOTO 130
240 IN=VAL(IN$):ON IN GOTO 280,290,300,310,330,340,360,370,380
250 C=&H35D9:CALL C:GOTO 220
260 IF HAN(Y,X)=4 OR HAN(Y+1,X)>0 THEN 220
270 PUT(X*32+21,Y*16+11),MY%,XOR:Y=Y+1:GOSUB 390:PUT(X*32+21,Y*16+11),MY%,XOR:GO
TO 260
280 XX=X-1:YY=Y+1:GOSUB 390:IF HAN(YY,XX)=1 OR HAN(YY,XX)=2 THEN 260 ELSE PUT(X*
32+21,Y*16+11),MY%,XOR:Y=YY:X=XX:PUT(X*32+21,Y*16+11),MY%,XOR:GOSUB 450:GOTO 260
290 XX=X:YY=Y+1:GOSUB 390:IF HAN(YY,XX)=1 OR HAN(YY,XX)=2 THEN 260 ELSE PUT(X*32
+21,Y*16+11),MY%,XOR:PUT(XX*32+21,YY*16+11),MY%,XOR:Y=YY:GOSUB 450:GOTO 260
300 XX=X+1:YY=Y+1:GOSUB 390:IF HAN(YY,XX)=1 OR HAN(YY,XX)=2 THEN 260 ELSE PUT(X*
32+21,Y*16+11),MY%,XOR:PUT(XX*32+21,YY*16+11),MY%,XOR:Y=YY:X=XX:GOSUB 450:GOTO 2
60
310 XX=X-1:YY=Y:GOSUB 390:IF HAN(YY,XX)=1 THEN 260 ELSE IF HAN(YY,XX)=2 THEN 320
 ELSE PUT(X*32+21,Y*16+11),MY%,XOR:PUT(XX*32+21,YY*16+11),MY%,XOR:X=XX:GOSUB 450
:GOTO 260
320 IF XX=0 THEN 260 ELSE IF HAN(YY,XX-1)>0 THEN 260 ELSE:PUT(XX*32+21,YY*16+11)
,BLO%,XOR:HAN(YY,XX)=0:PUT(XX*32-11,YY*16+11),BLO%,XOR:HAN(YY,XX-1)=2:GOTO 260
330 GOTO 260
340 XX=X+1:YY=Y:GOSUB 390:IF HAN(YY,XX)=1 THEN 260 ELSE IF HAN(YY,XX)=2 THEN 350
 ELSE PUT(X*32+21,Y*16+11),MY%,XOR:PUT(XX*32+21,YY*16+11),MY%,XOR:X=XX:GOSUB 450
:GOTO 260
350 IF XX>14 THEN 260 ELSE IF HAN(YY,XX+1)>0 THEN 260 ELSE:PUT(XX*32+21,YY*16+11
),BLO%,XOR:HAN(YY,XX)=0:PUT(XX*32+53,YY*16+11),BLO%,XOR:HAN(YY,XX+1)=2:GOTO 260
360 XX=X-1:YY=Y-1:GOSUB 390:IF HAN(YY,XX)=1 OR HAN(YY,XX)=2 THEN 260 ELSE PUT(X*
32+21,Y*16+11),MY%,XOR:PUT(XX*32+21,YY*16+11),MY%,XOR:X=XX:Y=YY:GOSUB 450:GOTO 2
60
370 XX=X:YY=Y-1:GOSUB 390:IF HAN(YY,XX)=1 OR HAN(YY,XX)=2 THEN 260 ELSE PUT(X*32
+21,Y*16+11),MY%,XOR:PUT(XX*32+21,YY*16+11),MY%,XOR:Y=YY:GOSUB 450:GOTO 260
380 XX=X+1:YY=Y-1:GOSUB 390:IF HAN(YY,XX)=1 OR HAN(YY,XX)=2 THEN 260 ELSE PUT(X*
32+21,Y*16+11),MY%,XOR:PUT(XX*32+21,YY*16+11),MY%,XOR:X=XX:Y=YY:GOSUB 450:GOTO 2
60
390 IF XX<0 THEN XX=0
400 IF XX>15 THEN XX=15
410 IF YY<0 THEN YY=0
420 IF YY>10 THEN YY=10
430 IF Y>10 THEN Y=10
440 RETURN
450 IF HAN(Y,X)=3 THEN BEEP 1:PUT(X*32+21,Y*16+11),TAKA%,XOR:HAN(Y,X)=0:BEEP 0:T
A=TA-1:IF TA=0 THEN 470
460 RETURN
465 REM □□□□□□□□□□□□□□□ ROUND CLEAR □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
470 LINE(21,11)-(531,185),0,BF:LOCATE 10,10:PRINT R;"ROUND CLEAR":FOR I=0 TO 10:
FOR I1=0 TO 15:HAN(I,I1)=0:NEXT I1,I:CLS:R=R+1:IF R>4 THEN 480 ELSE 130
480 LOCATE 5,10:PRINT"CONGRATULATIONS"
490 LOCATE 10,11:PRINT"PLESENTED BY ITCH"
500 LOCATE 10,13:PRINT"YOU ARE VERY CLEVER":GOTO 500
510 REM □□□□□□□□□□□□□□ CON TINUE □□□□□□□□□□□□□□□
520 LOCATE 2,10:PRINT"WHAT ROUND ARE YOU PLAY ? [1-4]"
530 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 530
540 R=VAL(IN$)
550 ON R GOTO 570,580,590,600
560 GOTO 530
570 RESTORE 950:RETURN
580 RESTORE 1000:RETURN
590 RESTORE 1050:RETURN
600 RESTORE 1100:RETURN
610 LINE(21,11)-(531,187),0,BF:LOCATE 10,10:PRINT"GAME OVER"
620 LOCATE 5,11:PRINT"YOU ARE FOOL THAN I !!"
625 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 625 ELSE FOR I=0 TO 10:FOR I1=0 TO 15:HAN(I,I1)=0:
NEXT I1,I:CLS:GOSUB 520:CLS:GOTO 130
630 REM □□□□□□□□□□□□□□□ CHARACTER DATA □□□□□□□□□□□□□□□□
640 DATA 32,16,160,1280,160,1280,160,1280,208,3584,208,3584,208,3584
650 DATA -21782,-21078,-21782,-21078,-21782,-21078,-33,-257,-33,-257,-33,-257,-1
7,-513
660 DATA -17,-513,-17,-513,208,3584,208,3584,208,3584,224,3328,224,3328,224
670 DATA 3328,21973,24149,21973,24149,21973,24149,-17,-513,-17,-513,-17,-513,-33
680 DATA -257,-33,-257,-33,-257,224,3328,224,3328,224,3328,208,3584,208,3584
690 DATA 208,3584,-21782,-21078,-21782,-21078,-21782,-21078,-33,-257,-33,-257,-3
3,-257,-17,-513,-17,-513,-17,-513,208,3584,208,3584,208,3584
700 REM □□□□□□□□□□ BLOCK DATA □□□□□□□□□□□
710 DATA 32,16,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-769,-1,-769,-1,-769,-1,-3329,-1,-3329,-1,-3
329
720 DATA 22005,22869,22005,22869,22005,22869,-21765,9391,-21765,9391,-21765
730 DATA 9391,-27145,21079,-27145,21079,-27145,21079,11000,10664,11000,10664
740 DATA 11000,10664,22005,21589,22005,21589,22005,21589,-21766,-23894,-21766
750 DATA -23894,-21766,-23894,22005,22869,22005,22869,22005,22869,-21765,9391
760 DATA -21765,9391,-21765,9391,-27145,21079,-27145,21079,-27145,21079,11000
770 DATA 10664,11000,10664,11000,10664,22005,21589,22005,21589,22005,21589
780 DATA -27964,8777,-27964,8777,-27964,8777,9353,18834,9353,18834,9353,18834
790 REM □□□□□□□□□□□□ MY CHARA DATA □□□□□□□□□□□□□□□
800 DATA 32,16,32,1040,3840,-16144,3872,-15120,32624,3838,32512,-32514,32624
810 DATA -28930,-8,8191,-256,-32513,-8,-24577,-5377,-85,-5629,-16213,-5377,-85,-
10753
820 DATA -171,-11001,-8107,-10753,-171,-21761,-86,-22001,-3926,-21761,-86,-257,-
129,-225,-1793,-257,-129,-769,-193,-225,-1793,-769,-193,-257,-129,-225,-1793,-25
7,-129
830 DATA -21761,-86,-21985,-1878,-21761,-86,-10753,-171,-10977,-1963,-10753,-171
,-5521
840 DATA -2389,-5617,-3925,-5521,-2389,-221,-15105,-241,-3841,-221,-15105,-256,2
55,-225,-1793,-256,255,16128,252,-193,-769,16128,252,3840,240,-129,-257,3840
850 DATA 240
860 REM □□□□□□□□□□□□ TAKARA CHARA DATA □□□□□□□□□□□
870 DATA 32,16,16128,252,5120,0,16128,84,-256,255,-22528,0,-256,170,-253
880 DATA -7937,20481,8192,-253,24789,-241,-3841,-24566,16384,-241,-12054,-241,-3
841
890 DATA 20485,-32768,-241,-24331,-241,-3841,-22518,3,-241,20715,-241,-3841,3252
5
900 DATA 252,-241,-24322,-249,-7937,-20474,0,-249,16629,-253,-16129,20483,0,-253
910 DATA -32518,-255,-32513,-22527,0,-255,245,-256,255,-10240,0,-256,234,32512
920 DATA 254,27648,0,32512,212,16128,252,13312,0,16128,232,7936,248,6656
930 DATA 0,7936,208,3840,240,3072,0,3840,160,1792,224,1536,0,1792,64
940 REM □□□□□□□□□□□□□□□ ROUND DATA □□□□□□□□□□□□□□□□□□
950 REM □□□□□□□□□□□□□□□ ROUND 1 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
960 DATA 33,1,2,1,3,1,4,1,5,1,6,1,7,1,8,1,9,5,1,5,2,5,3,5,4,5,5,5,6,5,7,5,8,7,1,
7,2,7,3,7,4,8,1,8,9,9,1,9,5,9,9,11,1,12,1,12,9,13,1,13,9,14,1,14,2,14,8
970 DATA 1,7,5
980 DATA 6,0,8,1,0,3,1,6,4,10,3,15,7
990 DATA 23,1,1,2,2,2,3,3,4,3,5,3,6,4,7,4,8,5,9,7,6,7,7,7,8,7,9,8,5,11,2,11,3,11
,4,11,5,11,6,11,7,11,8,11,9,14,9,0,10
1000 REM □□□□□□□□□□□□□□□ ROUND 2 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
1010 DATA 32,1,2,1,4,1,6,1,9,2,1,2,5,2,10,3,5,3,10,5,1,5,5,5,10,6,2,6,4,6,6,6,9,
8,2,8,3,8,4,8,6,8,9,9,1,9,5,9,10,10,5,11,1,11,5,11,10,12,2,12,4,12,6,12,9
1020 DATA 12,1,3,1,7,3,1,4,1,4,10,10,1,10,10,12,3,12,7,12,8,14,1,4,5
1030 DATA 7,3,0,3,7,4,3,7,3,10,3,11,7,15,2
1040 DATA 15,0,7,1,8,6,3,6,7,6,8,8,7,8,8,14,3,14,4,14,5,14,6,14,7,14,9,14,10,14,
2,7,10
1050 REM □□□□□□□□□□□□□□□ ROUND 3 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
1060 DATA 16,1,3,1,4,1,6,1,8,2,2,2,9,3,1,4,1,4,4,5,1,6,2,6,9,7,3,7,8,9,9,13,3
1070 DATA 13,1,5,1,7,3,9,4,5,4,6,4,9,5,9,7,4,7,5,7,6,7,7,9,3,11,5
1080 DATA 8,0,7,2,6,3,6,4,2,7,0,11,6,11,9,15,3
1090 DATA 16,5,6,9,1,9,2,9,8,10,3,10,4,10,6,10,7,12,3,12,4,12,6,12,7,13,1,13,2,1
3,8,13,9,15,5
1100 REM □□□□□□□□□□□□□□□ ROUND 4 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
1110 DATA 30,7,10,15,10,7,2,1,1,1,3,1,5,1,6,1,7,1,8,2,1,2,5,3,5,4,1,6,1,6,2,6,3,
6,4,6,5,6,7,6,8,6,9,9,8,12,1,12,8,12,9,13,1,13,9,14,2,15,3,15,6
1120 DATA 17,11,8,3,1,1,4,1,9,2,9,3,9,4,9,6,6,9,7,11,10,12,2,12,3,12,4,12,5,12,6
,12,7,14,8
1130 DATA 10,15,0,0,5,2,4,3,7,5,2,11,3,11,6,13,2,13,5,14,9
1140 DATA 20,15,8,1,2,2,3,5,3,7,3,8,4,8,5,8,6,10,1,10,2,10,3,10,4,10,5,10,6,10,7
,10,8,10,9,15,4,15,5,15,9,0,1
```

★夕やけニャンニャンを見てると，サングラスをして，マスクをした影さんみたいな人がしょっちゅう写っている。(東京都町田市・仙石圭一13才)…【**編**：ついにテレビにまで出演してるんですか？**山下**：もしや隠れミーハーでは？】

PC-8801mKⅡSRシリーズ(N88DISK BASIC V2モード)用

SUPER HELMET (スーパーヘルメット)



YK Soft

物語（ストーリー）

7千8百年もの間，地底の奥深くねむっていた不死身の魔法使い（マジシャン）「マイジ」が悪の化身「ドルヤーノ」の力によって目覚め，この地上を魔力で支配した。

ある科学者は，この「マイジ」を倒すため「スーパーヘルメット」を開発したが，その科学者は,「マイジ」ひきいる魔物たちに殺されてしまった…。

これはそれから百二十年後「スーパーヘルメット」を手に入れた若者「プロン」の物語。

HOW TO PLAY

「マイジ」の砦（とりで）は全部で八つあります。一つの砦には七つずつのエネルギー・パックがあり，その七つのパックを取ることによってつぎの砦にワープします。

問題は，砦のまわりと空中にいくつか浮かぶブロックです。このブロックは，上からふむと，自分（プロン）が上昇しますが，へたにつっこむとヘルメットが故障し死んでしまいます。そうならないために，4で左，6で右に移動させ，上昇中にスペース・キーでタイミングよく下降してください。

動きのコツをつかめばどんどん先の面にいけるようになります。(コンティニューもある)。一つの砦にかならず1匹いる「ボブ」は，いんけんな性格で急に追いかけてきたりするので注意してください。

プログラムについて

1000行からの面データは，ゲームにあきたら変えてみてもいいです。1がブロック，2がエネルギー・パック(各面七つ)，3がプロン（各面一つ)，4がボブ（各面一つ）です。

また，面データのPUTは，少しでも早くなるようにちょっとしたくふ

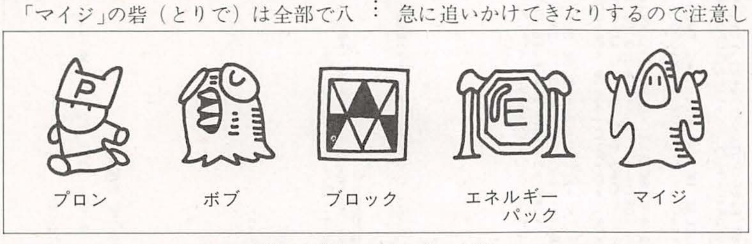
CHECKER FLAG

編：キャラクターが大変よくできています。

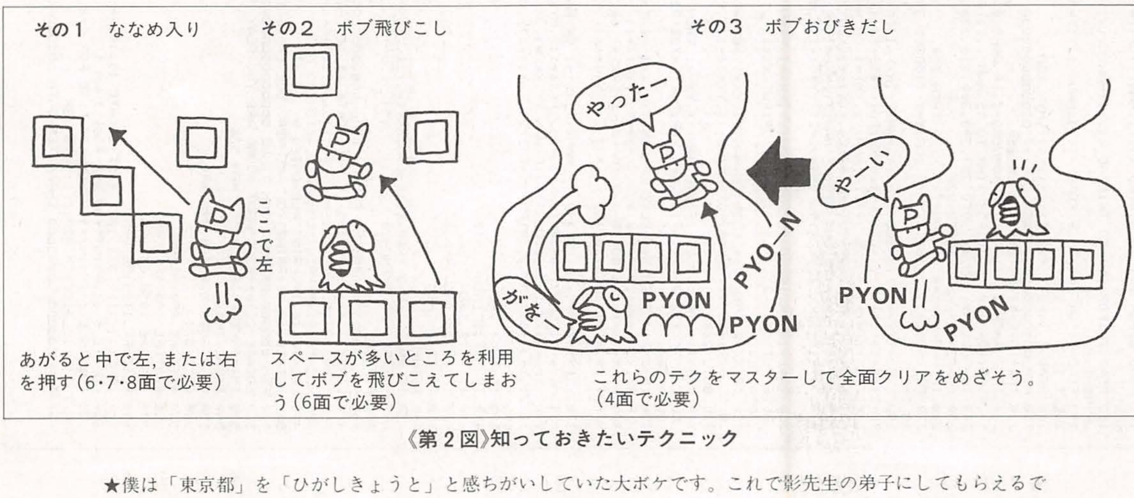
Dr.D：さすがはPC－8801mkIISRだな。

編：ゲームのほうもおもしろそうなんですが，操作になれるのに少し時間がかかりますね。

Dr.D：しかも，カベにぶつかるとアウトなのに，キャラクタ単位での移動なのでむずかしい。もっと細かく動けるほうがいいな。速度的に問題があるだろうが。



《第1図》キャラクター紹介



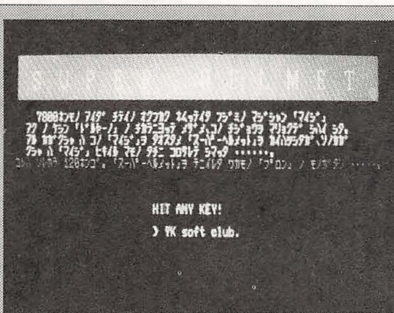
《第2図》知っておきたいテクニック

★僕は「東京都」を「ひがしきょうと」と感ちがいしていた大ボケです。これで影先生の弟子にしてもらえるでしょうか？(滋賀県近江八幡市・**いらんことしいのみやちゃん14才**)…【影：まだまだあまいな!!修行がたりん！】

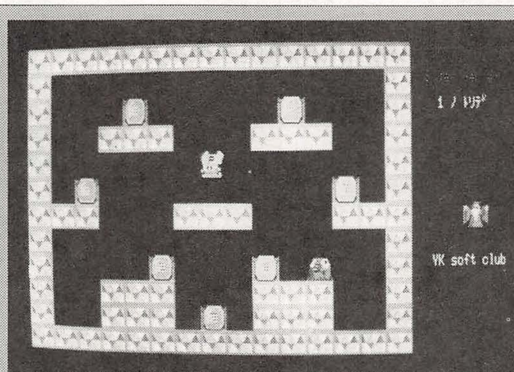
うをしています。スピードも意外と速いんじゃないかなーと思います。

最後に

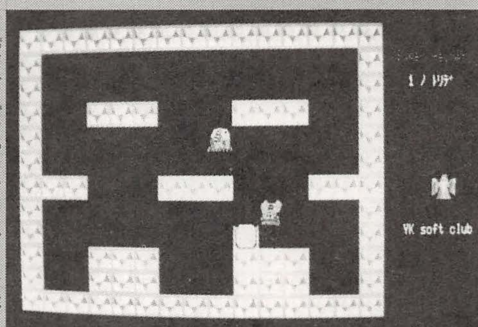
このゲームは，うちのクラブの梶原君が，1984年に作ったPC-6001用の「ピエロアクション」と言うのをアレンジしたものです。ピエロアクションは，ノーマル・キャラで敵もいなくて時間制でマップも単純でした。でも，なぜか，おもしろいのです。



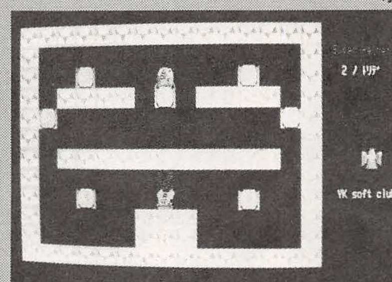
▲《写真1》タイトル画面。ストーリーを読んで，レッツゴー!!



◀《写真2》各面のエネルギー・カプセルをすべて取るんだ!!



▶《写真3》やった!!これを取れば，1の砦はクリアだ!!



▼《写真4》2の砦だ。この面ではボブをうまくかわせ!!

SUPER HELMETのプログラム・リスト

```
10 R=0:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:NEW CMD
20 REM >>> READ CHARACTER DATA
30 DIM A%(99),B%(99),C%(99),D%(99),E%(99),M(14,11),MA$(7,11):RESTORE 750
40 FOR I=0 TO 99:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:FOR I=0 TO 99:READ B$:B%(I)=VAL
("&H"+B$):NEXT
50 FOR I=0 TO 99:READ C$:C%(I)=VAL("&H"+C$):NEXT:FOR I=0 TO 99:READ D$:D%(I)=VAL
("&H"+D$):NEXT
60 FOR I=0 TO 99:READ E$:E%(I)=VAL("&H"+E$):NEXT
70 REM >>> READ MAP DATA
80 FOR B=0 TO 11:FOR A=0 TO 3:READ MA$(A,B):NEXT A,B
90 FOR B=0 TO 11:FOR A=4 TO 7:READ MA$(A,B):NEXT A,B:GOSUB 530
100 REM >>> PUT MAP DATA
110 CLS 3:IF R=8 THEN 460 :' LAST SCENE
120 LOCATE 62,2:COLOR 2:PRINT "Super Helmet.":LOCATE 63,4:COLOR 7:PRINT R+1;"ノ ト
リデ":LOCATE 63,16:PRINT "YK soft club":PUT (17*32,6*16),D%
130 FOR B=0 TO 11:FOR A=0 TO 14:M(A,B)=VAL(MID$(MA$(R,B),A+1,1))
140 A1=A*32:B1=B*16
150 ON M(A,B) GOTO 160,170,180,190 :GOTO 200
160 PUT (A1,B1),E% :GOTO 200
170 PUT (A1,B1),C% :GOTO 200
180 PUT (A1,B1),A% :X=A :Y=B :GOTO 200
190 PUT (A1,B1),B% :TX=A:TY=B
200 NEXT A,B:VY=1:MI=0
210 REM >>> MAIN
220 PUT (X*32,Y*16),A%:VX=0
230 I0=INP(0):IF I0=239 THEN VX=-1 ELSE IF I0=191 THEN VX=1
240 IF INP(9)=191 THEN VY=1
250 O=INT(RND(1)*10)+1:IF O=10 THEN GOSUB 300 :' BOB MOVE
260 IF POINT(X*32,Y*16+20)=1 THEN VY=-1
270 IF POINT(X*32,Y*16)=1 THEN 360 ELSE IF X=TX AND Y=TY THEN 360
280 IF POINT(X*32,Y*16)=2 THEN MI=MI+1:CMD PLAY"C64D64":IF MI=7 THEN 450:'clear
290 LINE (X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),0,BF:Y=Y+VY:X=X+VX:GOTO 220
300 REM >>> BOB MOVE
310 S1=SGN(X-TX):S2=SGN(Y-TY)
320 IF X=TX AND Y=TY THEN 360
330 IF POINT(TX*32+S1*32,TY*16+S2*16)<>0 THEN RETURN
340 LINE (TX*32,TY*16)-(TX*32+31,TY*16+15),0,BF:TX=TX+S1:TY=TY+S2
350 PUT(TX*32,TY*16),B%:RETURN
360 REM >>> DEAD.
370 CMD PLAY"CE64F64A64B.":CLS 2
380 LOCATE 33,9:PRINT "GAME OVER":LOCATE 38,13:PRINT "RETRY":LOCATE 38,15:PRINT
"CONTINUE":YY=13:IF INKEY$<>"" THEN 380
390 LOCATE 33,YY:PRINT "  ";
400 A$=INKEY$
410 IF A$="8" THEN YY=13
420 IF A$="2" THEN YY=15
430 IF A$=" " THEN IF YY=13 THEN R=0:GOTO 100 ELSE GOTO 100
440 LOCATE 33,YY:PRINT "=>":GOTO 390
450 R=R+1:CMD PLAY "O5CE54E54CE54E54CF54F5405B04":FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 100
460 REM >>> LAST SCENE.
470 IF INKEY$<>"" THEN 470 ELSE PUT(9*32,3*16),D%:PUT(9*32,7*16),A%:LOCATE 9,23:
PRINT " HIT ANY KEY."
480 IF INKEY$="" THEN 480
490 LOCATE 4,20:PRINT "  ブロン ハ トウトウ 「マイシ゛」 ノ トコロマテ゛ ヤッテキタ。 カ゛!! シカシ イキナリ 「ト゛ルヤー
ノ」ノ テシタ カ゛ アラワレ"
500 LOCATE 4,21:PRINT "   「マイシ゛」ヲ コロシサッテ シマッタノタ゛。「イッタイ ト゛ウユウ コトナイタ゛!?」 フ゜ロン ハ キ
゛モンヲ イタ゛キナカ゛ラモ"
510 LOCATE 4,22:PRINT "  ソノ アシ ハ 「ト゛ルヤーノ」ノ シロヘ ムカッテイタ‥。      (17゛ カンケツ)"
```

★影は，生きながらにして死んでしまった－GAME OVER－(兵庫県飾磨郡・**炎のサル10才**)……【**編**：さて生きながら死ぬということは死んでいるのでしょうか？それとも生きているのでしょうか？**影**：うーん………。】

```
520 LOCATE 7.23:COLOR 2:PRINT " Presented By YK soft club.";:GOTO 520
530 REM >>> TITLE
540 LINE(60.25)-(570.55),2.BF:RESTORE 720:FOR I=1 TO 12
550 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
560 PUT (40+I*40.35),KANJI(A),PSET,6,2
570 NEXT
580 LOCATE 11.8:PRINT "7800ネンモノ アイダ チテイノ オクフカク ネムッテイタ フシ゛ミノ マシ゛シャン 「マイシ゛」"
590 LOCATE 9.9:PRINT"アク ノ ケシン 「ト゛ルヤーノ」 ノ チカラニヨッテ メサ゛メ、コノ チシ゛ョウヲ マリョクテ゛ シハイ シタ。"
600 LOCATE 9.10:PRINT"アル カカ゛クシャ ハ コノ 「マイシ゛」ヲ タオスタメ 「スーハ゜ーヘルメット」ヲ カイハツシタカ゛、ソノカカ゛"
610 LOCATE 9.11:PRINT"クシャ ハ 「マイシ゛」 ヒキイル マモノ タチニ コロサレテ シマッタ ......。"
620 COLOR 2:LOCATE 7.12:PRINT"コレハ ソレカラ 120ネンコ゛。「スーハ゜ーヘルメット」ヲ テニイレタ ワカモノ 「フ゜ロン」
ノ モノカ゛タリ .....。":COLOR 7
630 LOCATE 32.16:PRINT "HIT ANY KEY!":LOCATE 32.18:PRINT "> YK soft club."
640 IF INKEY$="" THEN 640
650 IF INKEY$<>"" THEN 650
660 CLS 3:LOCATE 31.2:PRINT "HOW TO PLAY":LOCATE 26.6:PRINT "(LEFT) 4  -  6 (RIG
HT)"
670 LOCATE 23,9:PRINT "[ S P A C E ]      ( DOWN )"
680 LOCATE 16,12:PRINT"ショウカ゛イフ゛ツ ノ フ゛ロック ハ ウマク ウエカラ フムト、 シ゛ョウショウ(UP)"
690 LOCATE 20,13:PRINT"スルカ゛ ヘタニ ツッコムト、 ヘルメットカ゛ コワレ シンテ゛ シマウ。":LOCATE 30.15:PRINT
 "HIT ANY KEY !":IF INKEY$="" THEN 690 ELSE RETURN
700 RETURN
710 ' >>> TITLE DATA
720 DATA 2353,2355,2350,2345,2352,2121,2348,2345,234c,234d,2345,2354
730 ' >>> character DATA.(16シンスウ)
740 ' >>> My character.(puron)
750 DATA 0020,0010,E000,E001,0000,0000,0000,0000,F003,F803,0000,0000,0000,0000,F
F0F,FCFF,0000,0000,0000,0000,F81F,FC3F,0000,0000,0000,0000,FB1F,F8DF,0000,0000
760 DATA 0000,0000,F01F,F03F,0000,0000,0000,0000,F70F,F0FF,0000,0000,0000,0000,F
F0F,E0FF,0000,0000,0000,0000,8007,003E,7F00,00C0,7F00,00C0,0004,0006,CC03,00F8
770 DATA CC03,00F8,0004,000C,CC03,C0F1,CC03,C0F1,0000,0000,FF1B,C0FF,FF1B,C0E0,0
000,0000,FF1B,00FF,0018,0000,0000,E000,FF01,00FC,0000,0000,000F,2000,0000,0000
780 DATA FF00,C0FF,000F,2000,0000,0000,FF00,C0FF,0000,0000
790 ' >>> TEKI
800 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0F00,00F0,0000,0000,7
000,800F,7F00,80FF,7000,800F,E000,401C,F900,40FC,E000,401C,C601,603C,F601,60FC
810 DATA C001,603C,8003,F01F,E103,F07F,8003,F01F,1C07,E00F,DD07,F8BF,0007,E00F,0
000,C007,8305,F87F,0000,C007,7800,0000,7A0B,F8FF,0000,0000,0000,0000,8515,F875
820 DATA 0000,0000,0000,0000,FF0A,F8EB,0000,0000,0000,0000,7F05,F8F5,0000,0000,0
000,0000,FF06,F8FF,0000,0000,0000,0000,7F35,F67B,0000,0000,0000,0000,B56B,6BAD
830 DATA 0000,0000,0000,0000,5AE5,C594,0000,0000,0000,0000
840 ' >>> ENERGY
850 DATA 0020,0010,FF00,80FF,FFC0,83FF,0000,0000,FF01,C0FF,C0FD,DF01,0000,0000,F
F03,E0FF,80FB,EF00,1E00,0000,FF07,F0FF,00DF,7B00,7000,0000,FF0F,F0FF,002E,3400
860 DATA C0C0,0300,F00F,F00F,0F0C,30F0,CFE0,07F0,F30F,F0FF,0C0C,3000,CCE0,0700,F
00F,F00F,0F0C,30F0,CFE0,07F0,F30F,F0FF,0C0C,3000,CCE0,0700,F00F,F00F,0F0C,30F0
870 DATA CFE0,07F0,FF0F,F0FF,000C,3000,C0E0,0700,FF0F,F0FF,000C,3000,00E0,0700,F
F07,E0FF,0007,E000,00E0,0700,FF03,C0FF,8003,C001,00E0,0700,FF01,80FF,FF01,80FF
880 DATA 00F8,1F00,0000,0000,0000,0000,00FC,3F00,0000,0000
890 ' >>> MAGICIAN
900 DATA 0020,0010,0300,00F4,0000,0000,0000,0000,0400,0030,0300,00C0,0300,00C0,0
800,0018,07F0,0FE0,07F0,0FE0,100E,700C,09F0,0F30,09F0,0F30,031F,D884,1FC0,07F8
910 DATA 1FC0,07F8,FFAF,AFFF,1F00,00F0,1F00,00F0,FFD7,5FFF,0F00,00E0,0F00,00E0,F
FAF,AFFF,0F00,00C0,0F00,00C0,9FD7,5FF9,0700,00C0,0700,00C0,2FAF,BFFC,0300,0080
920 DATA 0300,0080,37DF,DFFC,0300,0080,0300,0080,6FAE,7FFE,0000,0000,0000,0000,5
7F0,0FFE,0000,0000,0000,0000,AF80,01FF,0000,0000,0000,0000,5F01,80FF,0000,0000
930 DATA 0000,0000,AF02,C0FF,0000,0000,0000,0000,0000,0000
940 ' >>> FLOOR
950 DATA 0020,0010,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,F
FFF,FFFF,FB1F,7CFF,0300,00FF,FBDF,7FFF,F52F,BCFE,0500,00FE,F1CF,3FFE,EE37,DCFD
960 DATA 0E00,00FC,E0C7,1FFC,DF3B,EC7B,1F00,0078,C0C3,0F78,BF3D,F4B7,3F00,00B0,8
0C1,0730,7F3E,F8CF,7F00,00C0,80C1,0730,7F3E,F8CF,003E,F80F,C0C3,0F78,BF3D,F4B7
970 DATA 803D,F407,E0C7,1FFC,DF3B,EC7B,C03B,EC03,F1CF,3FFE,EE37,DCFD,E037,DC01,F
BDF,7FFF,F52F,BCFE,F02F,BC00,FFFF,FFFF,FB1F,7CFF,F81F,7C00,FFFF,FFFF,0000,0000
980 DATA 0000,0000,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,0000,0000
990 ' >>> ROUND DATA
1000 DATA 111111111111111,111111111111111,111111111111111,111111111111111
1010 DATA 100000000000001,100000040000001,120000000000021,120100222001021
1020 DATA 100020000020001,100200000002001,100000030000001,100010040010001
1030 DATA 100111000111001,101111020111101,111100000001111,100000000000001
1040 DATA 100000030000001,120000000000021,122100000001221,100000000000001
1050 DATA 102000000000201,100000000000001,100100020001001,111111030111111
1060 DATA 111000111000111,101111111111101,100100000001001,110000000000011
1070 DATA 100000000000001,100000030000001,100100040001001,100000000000001
1080 DATA 100002000204001,100200000002001,100100000001001,100011111110001
1090 DATA 100111000111001,100000111000001,100000000000001,120000000000021
1100 DATA 100111020111001,100000111000001,100000000000001,110000000000011
1110 DATA 111111111111111,111111111111111,111111111111111,111111111111111
1120 DATA 111111111111111,111111111111111,111111111111111,111111111111111
1130 DATA 110000040000011,100000002000001,100000012121221,100000000000001
1140 DATA 100000000000001,101001001001001,100000012121211,100000000000001
1150 DATA 100011131110001,100000020000001,100111010101011,100001101100111
1160 DATA 100000000000001,100110100110111,100001010101011,100011000110001
1170 DATA 102000010000201,100000012000001,111001010101011,100110000011001
1180 DATA 111100000001111,111001001001001,100001000000001,100010040011001
1190 DATA 120000020000021,120000000000001,101001000000001,111011222110011
1200 DATA 101100010001101,100040003200001,100111111111111,100001222100001
1210 DATA 100000010000001,100000200000201,100000000300111,100001111100001
1220 DATA 100020010020001,100000000000001,100000000000141,120000111003001
1230 DATA 111111111111111,111111111111111,111111111111111,111111111111111
1240 REM >>> ( SUPER HELMET )   LANG - ALL BASIC.
1250 REM >>> CharaDesign By Y.Yamauchi. (YKsoft club)
1260 REM >>> Game Design By M.Kajiwara. (YKsoft club)
1270 REM >>> Program     By Y.Yamauchi.
1280 REM >>> Copied By   シ゛フ゛ン ノ Nameヲ カイテ!
1290 REM >>> ------------------------------------------------------------------
1300 REM >>> ダイ 2ダン 「The castle of Druyano (Super Helmet II)」 SEISAKUCHUU!
1310 REM >>> KOREGA NORANAKATTARA PART 2 NO IMIGANAI--- !!! DOUSHIYOU  ...
```

評…なんと!(影)



by 杉浦利博

評…すっごいぜ!!(編)

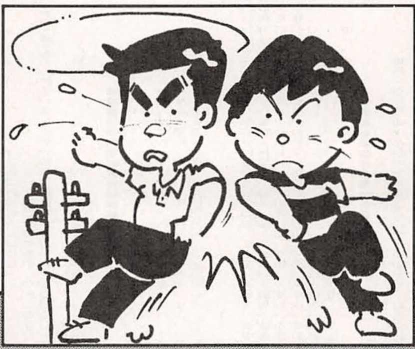


by HAN.S

★昔はよかった。X1・PC－88シリーズも少なく，ぴゅう太で自慢できたから。影さんそう思いませんか。(広島県福山市・BVF－555 14才)…【影：最近のレトロブームにのって，古い機種も見直されるかもしれないゾ!!】

PC-9801シリーズ(N88(86)DISK BASIC)用

フライング・アタック



伊藤　正行

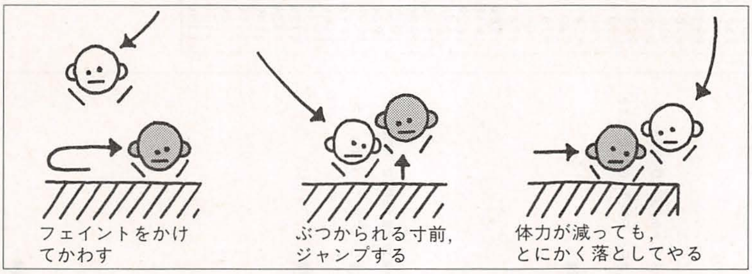
内　容

このゲームは，2人用です。とにかく，敵に体当たりしてふっとばし，地面から落とせばいいのです。

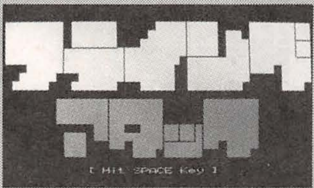
操作は，赤いのは[1][3]で左右，[←]でジャンプです。青いのは[Z][C]で左右，シフトキーでジャンプします。両方とも落ちてくるとき左右に曲がることができます（[CAPS]キーをはずした状態にしてください）。

敵とぶつかったとき，上にいたほうが攻撃したことになり，攻撃されると，ふっとばされて，体力（上の黄色のもの）が一つ減ります。体力が1のときに攻撃されると，大きくふっとばされて落ちてしまいます。

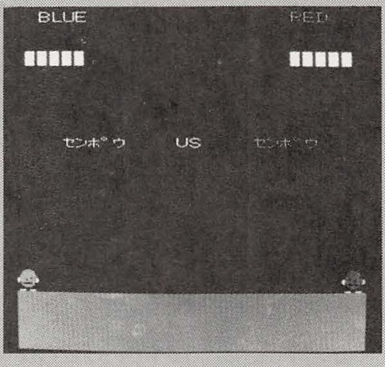
「先鋒（せんぽう）」「中堅（ちゆうけん）」「大将」の3人がいて，みんなやられると負けです。



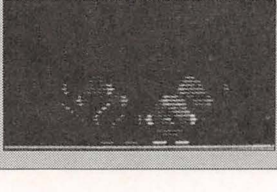
《第1図》テクニック



▲《写真1》フライング・アタックのタイトル画面。いざ勝負!!



▼《写真2》まずは，先鋒どおしの対決だ!!ジャンプのタイミングが勝つひけつ



◀《写真3》さあぶつかれ!!うまく動かして，相手を下に落とそう

プログラムについて

IFがやたらと多くなってしまいました。あと，キャラクターをLINEなどで作りました。BEEPで単純なのですが，一応音楽を入れてみました。

最後に

これがはじめての投稿です。プログラムはあまり良くないのですが，ゲームは，おもしろいと思います。

参考にしたもの

DRAGONBALL（マンガ）の天下一武道会。

《第1表》主な変数

赤用	青用	
↓	↓	
TI1	TI2	……体力
MN1	MN2	……何人目か
X1	X2	……X座標
Y1	Y2	……Y座標
XA1	XA2	……横の移動量
YA1	YA2	……縦の移動量
A1	A2	……足が地面についているか

CHECKER FLAG

編：影さん，このゲーム。
影：おっ2人用か。どれどれ。
編：おもろ，オモロ！
影：燃える，もえる！
Dr.D：動きがよくできているな。しかも速くて，おもしろい。リストも短いし，久々の秀作だな。
編：スプライトがなくても，この速さ。16ビット機の真髄（しんずい）ですね。
Dr.D：これからも，おもしろいゲームを送ってきてくれ。

★影さんって，いったい何なんですか？僕は，頭の良いえらい人だと思いますが……。（東京都東久留米市・佐藤淳12才）……【影：いやー，ここまで私の本当の姿を見ぬかれると困ってしまうなあ？編：また，まに受けて!!】

フライング・アタックのプログラム・リスト

```
10   '■■■■■■■■■■■■■■■ [ フライング・アタック ] ■■■■■■■■■■■■■■■
20   '■■■■■■■■■■■■■■■        ショキセッテイ        ■■■■■■■■■■■■■■■
30 CLS 3:SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25
40 DIM W(50),B6(50),B4(50),BB6(50),BB4(50),R6(50),R4(50),RR6(50),RR4(50),CL(50)
50 C=1:GOSUB 690:RESTORE:C=2:GOSUB 690:GET(0,1)-(30,15),CL
60   '■■■■■■■■■■■■■■■      ゲーム カイシ!      ■■■■■■■■■■■■■■■
70 CLS 3:TI1=33:TI2=12:MN1=1:MN2=1:GOSUB 910
80 PUT(100,150),B6,PSET:PUT(140,150),B6,PSET:PUT(180,150),B6,PSET
90 PUT(510,150),R4,PSET:PUT(470,150),R4,PSET:PUT(430,150),R4,PSET
100 FOR Q=0 TO 3000:NEXT Q:RESTORE 1170:GOSUB 1120:FOR Q=0 TO 2000:NEXT Q
110 MN$(1)="センホ゜ウ":MN$(2)="チュウケン":MN$(3)="タイショウ"
120 GOSUB 1100:GOSUB 1110
130 GOSUB 840
140 X1=510:Y1=150:X2=100:Y2=150:XA1=0:XA2=0:YA1=0:YA2=0
150   '■■■■■■■■■■■■■■■          RED          ■■■■■■■■■■■■■■■
160 IF A1=1 THEN 210
170 IF INP(&HE0)=253 THEN XA1=-11:YA1=-1:A1=1
180 IF INP(&HE0)=247 THEN XA1=11:YA1=-1:A1=1
190 IF INP(&HEA)=251 THEN YA1=-14:A1=1
200 IF A1=0 THEN GOTO 300
210 IF YA1<4 THEN 250
220 IF INP(&HE0)=253 THEN XA1=XA1-3:GOTO 250
230 IF INP(&HE0)=247 THEN XA1=XA1+3:GOTO 250
240 IF XA1>0 THEN XA1=XA1-1 ELSE IF XA1<0 THEN XA1=XA1+1
250 YA1=YA1+1:PUT(X1,Y1),CL,PSET:X1=X1+XA1:Y1=Y1+YA1
260 IF Y1>150 AND X1>70 AND X1<540 THEN Y1=150:XA1=0:YA1=0:A1=0:K=0:GOTO 290
270 IF Y1>180 OR Y1<0 OR X1<0 OR X1>609 THEN 640
280 IF X1>X2 THEN PUT(X1,Y1),RR4,PSET:GOTO 310ELSE PUT(X1,Y1),RR6,PSET:GOTO 310
290 BEEP 1:FOR Q=0 TO 15:NEXT:BEEP 0
300 IF X1>X2 THEN PUT(X1,Y1),R4,PSET ELSE PUT(X1,Y1),R6,PSET
310   '■■■■■■■■■■■■■■■          BULE          ■■■■■■■■■■■■■■■
320 IF A2=1 THEN 370
330 IF INP(&HE5)=251 THEN XA2=-11:YA2=-1:A2=1
340 IF INP(&HE2)=247 THEN XA2=11:YA2=-1:A2=1
350 IF INP(&HE8)=191 THEN YA2=-14:A2=1
360 IF A2=0 THEN GOTO 460
370 IF YA2<4 THEN 410
380 IF INP(&HE5)=251 THEN XA2=XA2-3:GOTO 410
390 IF INP(&HE2)=247 THEN XA2=XA2+3:GOTO 410
400 IF XA2>0 THEN XA2=XA2-1 ELSE IF XA2<0 THEN XA2=XA2+1
410 YA2=YA2+1:PUT(X2,Y2),CL,PSET:X2=X2+XA2:Y2=Y2+YA2
420 IF Y2>150 AND X2>70 AND X2<540 THEN Y2=150:XA2=0:YA2=0:A2=0:K=0:GOTO 450
430 IF Y2>180 OR Y2<0 OR X2<0 OR X2>609 THEN 670
440 IF X2>X1 THEN PUT(X2,Y2),BB4,PSET:GOTO 470ELSE PUT(X2,Y2),BB6,PSET:GOTO 470
450 BEEP 1:FOR Q=0 TO 15:NEXT:BEEP 0
460 IF X2>X1 THEN PUT(X2,Y2),B4,PSET ELSE PUT(X2,Y2),B6,PSET
470   '■■■■■■■■■■■■■■■         ハンテイ         ■■■■■■■■■■■■■■■
480 IF X1+30<X2 OR X1-30>X2 OR Y1+15<Y2 OR Y1-15>Y2 THEN 150
490 IF K=1 THEN 150
500 BEEP 1:FOR Q=0 TO 40:NEXT Q:BEEP 0:A1=1:A2=1:K=1
510 IF Y1<>Y2 THEN 540
520 IF X1<X2 THEN XA1=-9:YA1=-5:XA2=9:YA2=-5:GOTO 630
530 XA1=9:YA1=-5:XA2=-9:YA2=-5:GOTO 630
540 IF Y1>Y2 THEN 570
550 IF X1<X2 THEN XA1=-9:YA1=-5:XA2=12:YA2=-5:GOTO 590
560 XA1=9:YA1=-5:XA2=-12:YA2=-5:GOTO 590
570 IF X2<X1 THEN XA2=-9:YA2=-5:XA1=12:YA1=-5:GOTO 610
580 XA2=9:YA2=-5:XA1=-12:YA1=-5:GOTO 610
590 TI2=TI2-1:LOCATE TI2,3:PRINT" "
600 IF TI2<8 THEN XA2=XA2*2:YA2=-14:GOTO 630 ELSE 630
610 TI1=TI1-1:LOCATE TI1,3:PRINT" "
620 IF TI1<29 THEN XA1=XA1*2:YA1=-14
630 GOTO 150
640   '■■■■■■■■■■■■■■■         ヤラレタ         ■■■■■■■■■■■■■■■
650 MN1=MN1+1:TI1=33:IF MN1=4 THEN RESTORE 1180:GOSUB 1120:GOTO 70
660 GOSUB 1100:GOTO 130
670 MN2=MN2+1:TI2=12:IF MN2=4 THEN RESTORE 1180:GOSUB 1120:GOTO 70
680 GOSUB 1110:GOTO 130
690   '■■■■■■■■■■■■■■■         キャラクタ         ■■■■■■■■■■■■■■■
700 CIRCLE (52,18),2,7:CIRCLE(76,18),2,7:PAINT(52,18),7,7:PAINT(76,18),7,7
710 FOR A=63 TO 66 :CIRCLE(A,17),9,C:NEXT A:PAINT(65,18),C,C
720 LINE(59,20)-(69,20),0:GET(50,10)-(80,25),W
730 GOSUB 780:IF C=1 THEN GET(50,10)-(80,24),B6 ELSE GET(50,10)-(80,24),R6
740 GOSUB 780:IF C=1 THEN GET(50,10)-(80,24),B4 ELSE GET(50,10)-(80,24),R4
750 GOSUB 780:IF C=1 THEN GET(50,11)-(80,25),BB6 ELSE GET(50,11)-(80,25),RR6
760 GOSUB 780:IF C=1 THEN GET(50,11)-(80,25),BB4 ELSE GET(50,11)-(80,25),RR4
770 CLS 3:RETURN
780 PUT(50,10),W,PSET
790 FOR Q=0 TO 3:READ V,W,X,Y,Z:LINE(V,W)-(X,Y),Z:NEXT:RETURN
800 DATA 68,17,69,17,0,62,18,63,18,0,54,24,61,24,7,67,24,74,24,7
810 DATA 59,17,60,17,0,65,18,66,18,0,54,24,61,24,7,67,24,74,24,7
820 DATA 68,17,69,17,0,62,18,63,18,0,52,22,58,24,7,78,22,72,24,7
830 DATA 59,17,60,17,0,65,18,66,18,0,52,22,58,24,7,78,22,72,24,7
840   '■■■■■■■■■■■■■■■          ガメン          ■■■■■■■■■■■■■■■
850 CLS 2:LINE(100,165)-(540,200),4,BF
860 COLOR 1:LOCATE 8,0:PRINT "BLUE":LOCATE 28,0:COLOR 2:PRINT "RED"
870 PUT(510,150),R4,PSET:PUT(100,150),B6,PSET
880 COLOR 1:LOCATE 10,9:PRINT MN$(MN2):COLOR 2:LOCATE 25,9:PRINT MN$(MN1)
890 COLOR 6:LOCATE 19,9:PRINT"VS":FOR Q=0 TO 5000:NEXT Q
900 LOCATE 10,9:PRINT "                    ":BEEP:RETURN
910   '■■■■■■■■■■■■■■■          タイトル          ■■■■■■■■■■■■■■■
920 LOCATE 0,2:COLOR 1: PRINT "■■■■ ■■■    ■■■■   ■■■■";
930                     PRINT "■■■■ ■■■■    ■■■■ ■ ■■■■";
940                     PRINT "■■■■ ■■■■■  ■■■■■ ■■■■■";
950                     PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■ ■■■■■";
960                     PRINT "■■■■■■■■■■■■  ■■■■■■■■■";
970                     PRINT "  ■■■■■■■  ■■■■■■  ■■■■■";
980                     PRINT "  ■■■■  ■■■■■■  ■■■■  ■■";
990                     PRINT " ■■■   ■■■■■■■  ■■■■   ■■";
1000 PRINT:COLOR 2     :PRINT "        ■■■■■■■    ■■■■"
1010                    PRINT "        ■■■■■■■    ■■■■"
1020                    PRINT "        ■■■■■■■    ■■■■"
1030                    PRINT "           ■■  ■■■■■■■■"
1040                    PRINT "         ■  ■■■■■■■■■■■"
1050                    PRINT "         ■  ■■   ■■■■■■"
1060                    PRINT "         ■   ■■  ■■■ ■■ "
1070 PRINT:COLOR 6     :PRINT "            [ Hit SPACE Key ]"
1080 IF INP(&HE9)=191 THEN CLS:RETURN ELSE 1080
1090   '■■■■■■■■■■■■■■■      タイリョク  ヒョウジ      ■■■■■■■■■■■■■■■
1100 COLOR 6:LOCATE 28,3:PRINT "■■■■■":RETURN
1110 COLOR 6:LOCATE 7,3:PRINT "■■■■■":RETURN
1120   '■■■■■■■■■■■■■■■        ミュージック        ■■■■■■■■■■■■■■■
1130 READ U:FOR Q=1 TO U:READ MU
1140 FOR Q1=1 TO MU:BEEP 1:FOR Q2=0 TO 15-MU:NEXT Q2:BEEP 0:NEXT Q1
1150 FOR Q3=0 TO 220:NEXT Q3:NEXT Q:RETURN
1160   '■    ト゛4  レ 6  ミ 8  ファ9  ソ 11  ラ 13  シ 14  ト゛15    ■
1170 DATA 25,13,0,8,8,7,0,7,0,7,0,12,12,13,0,8,0,13,0,8,8,13,0,8,8,13
1180 DATA 25,13,0,8,8,7,0,7,0,7,0,12,12,13,0,8,0,8,0,13,13,8,0,13,13,6
```

★　★　★

★友達の家に遊びに行き，友達の買ったゲームを解いてしまうという僕は，みんなから憎まれています。（福島県会津若松市・大竹幸信15才）……【編：友人の家に行きパソコンを壊してしまう影さんは借金に泣いている。】

S1用

ゲット　ボール

GET BALL



Kim.ch

★STORY

あるところに，5階建ての塔がありました。それぞれの階には，カラーボールがちらばっているそうです。

そのカラーボールには，魔力がふうじ込められていて，1階から5階までのすべてのカラーボールを集めると，巨大な力を持つことができるといいます。ある日，BM君はその塔の中に入っていったのです。

★ゲームの説明

テンキーで上下左右に動き，スペース・キーでカラーボールを取ります。

ボールの取りかたにはきまりがあります。カラーボールは水色と赤色の2種類があり，BM君がその水色のボールと赤色のボールの間に入ってスペース・キーを押せば取れます。両側が同じ色では取ることができません（**第1図**）。

また，このゲームには時間があります。制限時間は6分ですが，5分になると，音楽(？)が鳴ります。それからこれには体力があります。歩いたり，ボールが取れないところでスペース・キーを押したり，キリを晴らしたり，毒薬を取ると，減っていきますが，薬を取ったり，カラーボールを取ったりすると，体力が増えます。体力が0以下になると，LEFTが1減り，0になると，ゲーム・オーバーです。

薬などを取るには，そこに行けば取れます。

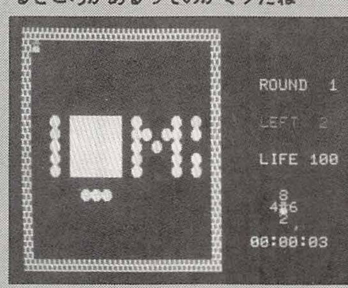
あと，各面ごとに白くかくれたところがありますが，それがキリです。その中にもボールなどがあることがあります。5面をクリアすれば終わりです。

★改造のアドバイス

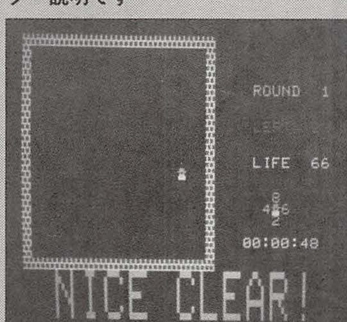
面データの文字は，**ア**：壁，**イ**：水



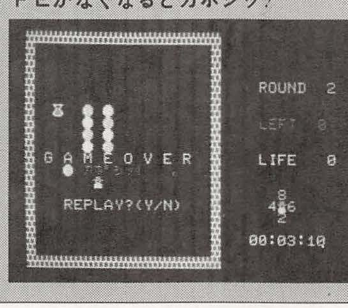
▲《写真1》タイトル画面。キャラクター説明です



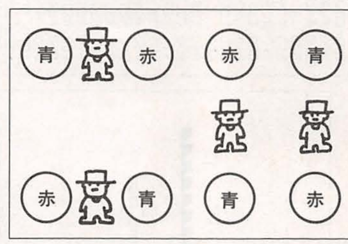
▼《写真2》さて1面。キリでかくれているところがあるってのがミソだね



▲《写真3》やったー，時間内にすべてのカラーボールを取るとクリア



▼《写真4》時間がなくなったり，LIFEがなくなるとカポシッ！



《第1図》ボールが取れる場合

CHECKER FLAG

影：このゲームを一目見て思うこと。それは，キャラクターが小さい，ということ。
編：このゲームをやってみて思うこと。それは，ゲームがいまいち，ということ。
Dr.D：このプログラムを見て思うこと。それは，まだまだ短くできるぞ，ということ。
影：キャラを大きくして，画面いっぱいやってほしいぞと。
編：アイデアをもっともっとひねってほしいぞと。
Dr.D：データの圧縮なんかもやってほしいぞと。

★僕の机の上にあるもの。BASICマガジン，40円切手，MSX2パソコン，そして，愛読者カードを書くとき，漢字がわからないとだめなので，漢字辞典。(和歌山県伊都郡・はあ？14才)……【編：おそれいりました。】

色のボール，**ウ**：赤色のボール，**エ**：自分（面データには使用しない），**オ**：体力回復剤，**カ**：毒，**キ**：空白です。まわりは，壁で囲んでください。

それから，そのあとの数字は，取るボールの数，白くさせて見えなくさせるところのX，Y，X，Yの順です。それから，ドラゴンクエストみたいに敵がでてくるようにすると，おもしろくなるのではないのでしょうか。

アドベンチャーの要素もとり入れて「アクション・パズル・ロールプレイング・アドベンチャー」などとわけのわからんものを作ってみてもいいと思います（これをやろうとしたが頭がこんがらってカポッてしまったのでやめにした）。

★最後に

音楽がなさけないと思います。YK－2先生が聞いたら，ペケをくれるでしょう。音楽は自分で変えてください。

それから，ランダムコーナー行きをなんとかくい止めましょう。どんなにヘボいプログラムでも運がよければ載る！　みんなでがんばりましょう。

GET BALLのプログラム・リスト

```
10 REM ╞══════════════╡
20 REM ╪  ◣GET  BALL◢  ╪
30 REM ╪   PAZ?LE GAME  ╪
40 REM ╪    By k'm.ch   ╪
50 REM ╪    62/02/22    ╪
60 REM ╪  BMシリーズ" 2ｻｸﾒ  ╪
70 REM ╞══════════════╡
80 WIDTH 40:CONSOLE 0.25:POKE&HE57C.&H57:RANDOMIZE TIME:CLS:PLAY"V15"
90 GOSUB 710
100 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ MAIN ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
110 I$=INKEY$:IF TIME$="00:05:00" THEN PLAY"O4L32BFEDCMB"
120 COLOR 7:LOCATE 23.17:PRINT TIME$;
130 IF TIME$<"00:06:00" THEN 150
140 LINE(T.U)-(V.W)..0.BF:COLOR 6:LOCATE 4.7:PRINT"TIME OVER";:GOTO 470
150  IF I$="" THEN 110
160  IF I$="2" THEN N=1:XX= 0:YY= 1:GOTO 250
170  IF I$="4" THEN N=2:XX=-1:YY= 0:GOTO 250
180  IF I$="6" THEN N=3:XX= 1:YY= 0:GOTO 250
190 IF I$="8" THEN N=4:XX= 0:YY=-1:GOTO 250
200 IF I$=" " THEN 350
210 IF I$="5" THEN LINE(T.U)-(V.W)..0.BF:LI=LI-20:GOTO 320
220 IF I$="G" OR LI=<0 THEN 430
230 GOTO 110
240 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ MOVE ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
250 S=SCREEN (X+XX.Y+YY)
260 IF S=&HB1 OR S=&HB2 OR S=&HB3 THEN 110
270 IF S=&HB5 THEN LI=LI+21
280 IF S=&HB6 THEN LI=LI-19
290 LOCATE X.Y:PRINT" ";
300 X=X+XX:Y=Y+YY:LI=LI-3
310 COLOR ..1:LOCATE X.Y:PRINT"ｴ";:PLAY"O5L64FGMB"
320 COLOR 5..0:LOCATE 29.10:PRINT USING"###":LI
330 GOTO 220
340 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ GET BALL ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
350 S1=SCREEN (X.Y-1):S2=SCREEN (X.Y+1):S3=SCREEN (X-1.Y):S4=SCREEN (X+1.Y)
360 IF S1=&HB2 AND S2=&HB3 OR S1=&HB3 AND S2=&HB2 THEN 390
370 IF S3=&HB2 AND S4=&HB3 OR S3=&HB3 AND S4=&HB2 THEN 400
380 LI=LI-5:GOTO 320
390 LOCATE X.Y-1:PRINT" ";:LOCATE X.Y+1:PRINT" ";:GOTO 410
400 LOCATE X-1.Y:PRINT" ";:LOCATE X+1.Y:PRINT" ";
410 PLAY"O3L32CCMB":LI=LI+6:BO=BO-2:IF BO=0 THEN 520 ELSE 320
420 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ GIVE UP ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
430 LE=LE-1:PLAY"O4L64BAGFEDCMF":LINE(T.U)-(V.W)..0.BF
440 COLOR 2:FOR I=0 TO 300:LOCATE X-1.Y-1:PRINT"ｶﾎﾟｼｯ!";:NEXT
450 IF LE>0 THEN LI=100:GOSUB 850
460 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ GAME OVER ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
470 PLAY"O5L4BL4AL6GL8FL10EL12DL14CO4L16BL18AL20GL22FL24EL26DL28CMF"
480 COLOR 3:LOCATE 2.10:PRINT"G A M E O V E R";
490 LOCATE 4.14:PRINT"REPLAY?(Y/N)";:I$=INKEY$
500 IF I$="Y" THEN RUN ELSE IF I$="N" THEN END ELSE 490
510 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ ROUND CLEAR ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
520 SYMBOL(50.160)."NICE CLEAR!".5.5.6.PSET:LINE(T.U)-(V.W)..0.BF:COLOR 5
530 FOR I=0 TO 20:LI=LI+1:LOCATE 29.10:PRINTUSING"###";LI:PLAY"O5L64CMF":NEXT
540 RO=RO+1:FOR I=0 TO 1000:NEXT:IF RO<6 THEN GOSUB 850
550 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ ENDING ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
560 FOR I=0 TO 1000:NEXT:CLS:RESTORE 1460
570 FOR I=1 TO 5:READ A$.C.P$(0).P$(1)
580 COLOR C:LOCATE 7.I*5:PRINT A$:PLAY P$(0).P$(1):PLAY P$(0).P$(1)
590 NEXT:FOR I=0 TO 2000:NEXT
600 FOR I=0 TO 1000:K=1:NEXT
610 FOR I=0 TO 639 STEP 8
620 C=C+1:IF C=8 THEN C=1
630 FOR J=0 TO 7
640 ON K GOSUB 680.690
650 NEXT J.I
660 IF K=1 THEN K=2:GOTO 610
670 FOR I=0 TO 1000:K=1:NEXT:CLS:COLOR 7:END
680 LINE(0.0)-(I+J.199).PSET.C:RETURN
690 LINE(639.199)-(I+J.0).PSET.C:RETURN
700 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ START&SCREEN ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
710 RO=1:LE=3:LI=100
720 GOSUB 1070
730 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ TITLE ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
740 SYMBOL(80.30)."GET BALL".5.6.5.PSET
750 COLOR ..1:LOCATE 5.10:PRINT"ｴ";:COLOR 4..0:LOCATE 8.10:PRINT"... BM ｸﾝ";
760 COLOR ..1:LOCATE 5.13:PRINT"ｲ";:COLOR 5..0:LOCATE 8.13:PRINT"... BLUE BALL";
770 COLOR ..1:LOCATE 5.16:PRINT"ｳ";:COLOR 3..0:LOCATE 8.16:PRINT"... RED BALL";
780 COLOR ..1:LOCATE 5.19:PRINT"ｱ";:COLOR 6..0:LOCATE 8.19:PRINT"... WALL ";
790 COLOR ..1:LOCATE 5.22:PRINT"ｵ";:COLOR 2..0:LOCATE 8.22:PRINT"... ﾎﾟｰｼｮﾝ";
800 PLAY"L4V10O5AFGDAFGEAGFEDCL2DMF"."L8V5O3CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCL2DMF"
810 A=INT(RND(1)*7)+1:COLOR A:LOCATE 9.24:PRINT"HIT [S] KEY";
820 IF INKEY$<>"S" THEN 810
830 TIME$="00:00:00"
840 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ SCREEN 1 ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
850 CLS:X=1:Y=1:COLOR 3
860 LOCATE 24.4:PRINT"ROUND ";RO;:COLOR 2
870 LOCATE 24.7:PRINT"LEFT ";LE-1;:COLOR 5
880 LOCATE 24.10:PRINT USING"LIFE ###";LI;:COLOR 6
890 LOCATE 26.13:PRINT"8";:LOCATE 25.14:PRINT"4 6";:LOCATE 26.15:PRINT"2";
900 COLOR ..1:LOCATE 26.14:PRINT"ｴ";
910 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ SCREEN 2 ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
920 ON RO GOSUB 940.950.960.970.980
930 GOTO 990
940 RESTORE 1180:RETURN
950 RESTORE 1230:RETURN
960 RESTORE 1280:RETURN
970 RESTORE 1330:RETURN
980 RESTORE 1380:RETURN
990 FOR I=0 TO 19
1000 READ A$:IF A$="D" THEN A$="ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ":'ｱ*20ｺ
1010 IF A$="C" THEN         A$="ｱｷｷｷｷｷｷｷｷｷｷｷｷｷｷｷｷｷｷｱ"
1020 LOCATE 0.I:PRINT A$;
1030 NEXT I
1040 READ BO.T.U.V.W:LOCATE X.Y:PRINT"ｴ";:LINE(T.U)-(V.W)..7.BF:RETURN 110
1050 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ IG ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
1060 '         ABCDEFGHIJKLMNOP   ABCDEFGHIJKLMNOP   ABCDEFGHIJKLMNOP
1070 IG$(&HB1)="FFFFFFFFFFFFFFFF"."444444FF111111FF"."444444FF111111FF"
1080 IG$(&HB2)="0000204040200000"."3C7EFFFFFFFF7E3C"."3C7EFFFFFFFF7E3C"
1090 IG$(&HB3)="3C7EFFFFFFFF7E3C"."0000204040200000"."3C7EFFFFFFFF7E3C"
1100 IG$(&HB4)="000000243C180000"."000000243C7E7E7E"."3C3CFF0000667E7E"
1110 IG$(&HB5)="FF4224244281817E"."FF423C3C7EFFFF7E"."FF423C3C7EFFFF7E"
1120 IG$(&HB6)="FF4224244281817E"."FF423C3C7EFFFF7E"."FF4224244281817E"
1130 IG$(&HB7)="0000000000000000"."0000000000000000"."0000000000000000"
1140 RETURN
1150 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ SCREEN DATA ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
1160 '     ABCDEFGHIJKLMNOPQRST ABCDEFGHIJKLMNOPQRST ABCDEFGHIJKLMNOPQRST
1170 REM SCREEN 1
1180 DATA D.C.C.C.C.C.C
1190 DATA ｱｷｷｲｷｳｲｳｲｳｷｲｷｷｷｲｷｳｷｱ.ｱｷｷｳｷｲｷｷｷｲｷｳｲｷｳｳｷｲｷｱ.ｱｷｷｲｷｳｳｲｳｳｷｲｷｳｷｲｷｷｷｱ
1200 DATA ｱｷｷｳｷｲｷｷｷｲｷｳｷｷｷｳｷｲｷｱ.ｱｷｷｲｷｳｲｳｲｳｷｲｷｷｷｲｷｳｷｱ.C
1210 DATA ｱｷｷｷｷｷｳｲｳｷｷｷｷｷｷｷｷｷｷｷｱ.C.C.C.C.C.D.44.80.56.159.95
1220 REM SCREEN 2
1230 DATA D.C.C.C.C.C
1240 DATA ｱｷｷｶｷｷｳｷｲｷｳｷｲｷｷｷｷｷｷｱ.ｱｷｷｷｷｷｲｷｳｷｲｷｳｳｷｷｷｷｷｱ.ｱｷｷｷｷｷｳｷｲｷｳｷｲｷｲｷｷｷｷｱ
1250 DATA ｱｷｷｷｷｷｲｷｳｷｲｷｳｲｷｷｷｷｷｷｱ.ｱｷｷｷｵｷｳｷｲｷｳｷｲｷｳｷｷｷｷｱ.ｱｷｷｷｳｷｲｳｷｲｲｷｳｷｷｷｷｷｷｱ
1260 DATA C.C.C.C.C.C.C.C.D.30.30.48.145.95
1270 REM SCREEN 3
1280 DATA D.C.C.C.C.C.C
1290 DATA ｱｷｷｷｷｷｲｷｳｷｲｷｳｷｷｷｷｷｷｱ.ｱｷｷｷｷｷｷｳｷｲｷｳｷｲｷｷｷｷｷｱ.ｱｷｷｷｷｷｷｷｲｷｳｷｲｷｷｷｷｷｷｱ.C
1300 DATA ｱｷｷｷｷｷｷｵｳｲｳｲｳｷｷｷｷｷｷｱ.C
1310 DATA ｱｷｷｷｷｷｷｷｲｳｲｳｷｷｷｷｷｷｷｱ.C.C.C.C.C.D.20.95.56.225.80
1320 REM SCREEN 4
1330 DATA D.C.C.C.C.C.C
1340 DATA ｱｷｷｷｲｷｳｲｳｷｷｷｷｷｷｷｷｷｷｱ.ｱｷｷｷｷｳｷｲｷｷｳｷｲｷｳｷｷｷｷｱ.ｱｷｷｷｷｲｷｳｳｲｲｷｳｷｷｷｷｷｷｱ
1350 DATA ｱｷｷｷｷｳｷｲｶｶｲｷｳｳｲｷｷｷｷｱ.ｱｷｷｷｷｲｷｳｶｶｲｷｳｷｷｷｷｷｷｱ.ｱｷｷｷｷｳｷｲｲｶｳｷｲｲｳｷｷｷｷｱ
1360 DATA C.C.C.C.C.C.C.D.32.80.56.240.104
1370 REM SCREEN 5
1380 DATA D.C.C
1390 DATA ｱｷｷｷｷｷｷｷｷｷｲｳｲｷｷｷｷｷｷｱ.C
1400 DATA ｱｷｷｷｷｷｷｳｷｲｳｲｳｷｷｷｷｷｷｱ.ｱｷｷｳｲｲｷｲｷｳｷｷｲｷｷｷｷｷｷｱ.ｱｷｷｲｷｳｷｲｷｳｷｷｷｷｷｷｷｷｷｱ
1410 DATA ｱｷｷｵｳｵｷｳｷｲｷｳｳｲｷｷｷｷｷｱ.ｱｷｷｳｷｲｷｲｷｳｳｷｲｷｷｷｷｷｷｱ.ｱｷｷｲｲｳｷｳｷｲｲｳｳｷｷｷｷｷｷｱ
1420 DATA C               .ｱｷｷｳｳｲｷｲｷｳｳｲｲｷｳｷｲｷｷｱ.ｱｷｷｲｷｳｷｲｷｳｲｷｳｷｲｶｳｷｷｱ
1430 DATA ｱｷｷｶｲｶｷｳｷｲｳｵｲｷｳｷｲｷｷｱ.ｱｷｷｳｷｲｷｳｷｲｲｷｳｷｲｷｳｷｷｱ.ｱｷｷｲｳｳｷｲｶｳｳｷｲｷｳｷｲｷｷｱ
1440 DATA C.C.D.80.48.96.271.136
1450 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ ENDING DATA ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
1460 DATA "CONGRATULATION".5
1470 DATA O5L16V15GDCEFDCDEFCDEFCDEFGGGGGGMF.O4L16V15CEFDCEFDCEFDCEFDCEFDMF
1480 DATA "YOU 5ROUND ALL CLEAR!".3
1490 DATA O5L16V15ABGAFGEFDECDCCCC.O5L16V13CEDFCEDFCEDFCEDF
1500 DATA "ｺﾉ ﾎﾞｳｹﾝ ﾆ ﾖﾘ BMｸﾝ ﾊ".4
1510 DATA V15O5L16CEDCEDCED.V15O4L16CDEFGACDE
1520 DATA "ｲﾏﾏﾃﾞﾆ ﾅｲ ｷｮﾀﾞｲﾅ ﾁｶﾗｦ".6
1530 DATA O5L32V15CDEDEFEFGGGGGGGG.L32O4V13CDEDCDEDCDEDCDED
1540 DATA "ﾓﾂｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾀﾉﾃﾞ ｱｯﾀ｡".2
1550 DATA O4L8CGFEDCO3GFEL2FC.O4L8CGFEDCO3GFEO4L2FC
1560 DATA "HAPPY END!".5
```

★このハガキを母が破いてしまった（ごめんなさい。お兄ちゃんが買物のお金を落としたのでショックだったの。破るぞと言ったら「うん」なんていうもんだから…略）。（千葉県八千代市・**安成芳樹11才**）……【**編**：ごめんなさい。】

SC-3000(LEVEL II)用

スイカわり

若林　誠二



★ストーリー

むかし，むかしのお話です。じいさまとばあさまが，平和に暮らしていました。ある日，じいさまは山へ，ばあさまは川へ行ったとさ。めでたし，めでたし。

そんなとき，影さんは海でスイカわりを１人で楽しんでいました。しかし，バケモノ・スイカなので動きまわるのです。

さあ，あなたは影さんとなってバケモノ・スイカをたたくことができるか！

★遊びかた

影さんを操作して，スイカをわってください。上の＄というマークはスコアです。

また，スイカと影さんがぶつかると，ゲーム・オーバーです。

それと，スイカは，乱数によって２マスぶん動いたり，１マスぶん動いたりします。

★操作方法

カーソル・キーの←，→で左右，スペース・キーでアタックです。

CHECKER FLAG

Dr.D：編君，120行は何だかわかるかな？

編：120行ですか？　GOTO10となってますけど……あれ!?　10行なんてないじゃないですか！

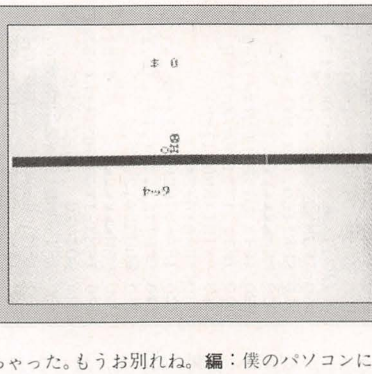
Dr.D：だがこのプログラムで120行は実行されんからエラーにはならん。こういういらない行は投稿する前にしっかり取らないといかん。

スイカわりのプログラム・リスト

```
15 CLS:X=16:Y=9:FORI=0TO37:CURSORI,11:
PRINT"■":NEXT
20 R=INT(RND(1)*9):IFR=1THENY=Y+1:GOTO
125
30 IFR=2THENY=Y+2:GOTO125
40 CURSORY,10:PRINT"o":CURSORX,10:PRIN
T"Ħ":CURSORX,9:PRINT"☺":CURSOR14,2:PRI
NT"$";S
50 IFINKEY$=CHR$(29)THENX=X-1:IFX<1ORY
=XTHEN110
60 IFINKEY$=CHR$(28)THENX=X+1:IFX>37TH
EN110
70 IFINKEY$=" "THEN100
80 IFX=YTHEN100
90 CURSOR0,10:PRINTSPC(37):CURSOR0,9:P
RINTSPC(37):GOTO20
100 IFY=X-1THENBEEP:S=S+30:CURSOR13,14
:PRINT"ﾔｯﾀ":FORI=0TO300:NEXT:GOTO15
110 CURSOR16,14:PRINT"OVER":GOTO 110
120 GOTO10
125 IFY>21THENY=8
130 GOTO40
```

★さいごに

スイカが，影さんのとなりにきていないときにスペース・キーを押すと，ゲーム・オーバーです。また，ゲーム・オーバーになったら，再び，RUNしてください（［BREAK］キーを押してから）。

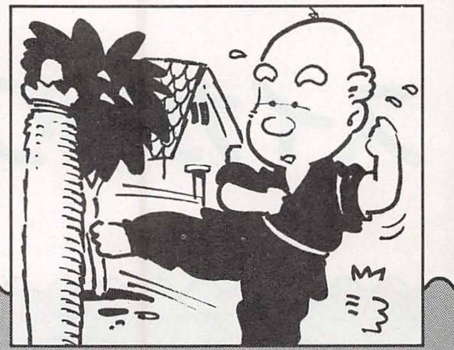


◀《写真１》なぜか，動きまわるスイカをわるのが君の役目。やった，成功だい！

★**影**：あなたとのこと，編君にばれちゃった。もうお別れね。**編**：僕のパソコンに話しかけるのやめてくれません？（宮城県石巻市・**造13才**）……【**つぐ美**：編さんのパソコンを影さんが壊して，修理に行っちゃうってことですね。】

SC-3000(LEVELⅢ)用

じいさまガンバレ！ パート3
—カンフー編—



柿内　一宏

⊙内容

あなたは，おじいさんです。おじいさんは長生きをしていました。そして，正義の味方でした。

そんなある日，また悪魔がおじいさんの住む村へ現れたのです。もちろんあなたは，悪魔を倒しに悪魔の館へ行くのでした。

⊙遊びかた

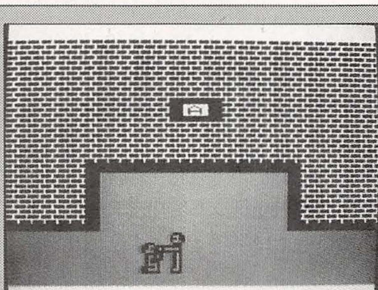
カーソル・キーの[←][→][↑][↓]でおじいさんを動かし（左右移動，ジャンプ，しゃがむ），[Z]キーでパンチ，[X]キーでキックをし，悪魔（あなたと同じ形になっている）を倒してください。

また，ジャンプ・キックなど高等技術もおぼえましょう。

敵を倒すと，つぎの部屋に行きますが，壁に文字が書いているのでメモしましょう。最後の部屋のキーです。

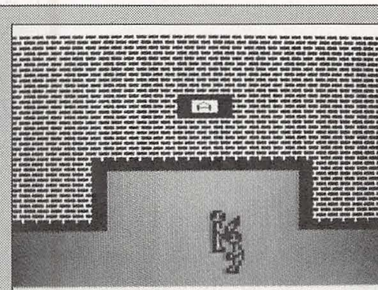
《第1表》技のきまりかた

㋩＝パンチ　㋖＝キック
㋛＝ジャンプ㋜＝すわっている
㋙＝㋩か㋖
㋩　対　㋩………ひきわけ
㋖　対　㋖………ひきわけ
㋩　対　㋖………運によって変わる
㋛＋㋙対㋜＋㋩………ひきわけ
㋩＋㋜対㋩…………㋩＋㋜の勝ち
㋩＋㋜対㋖…………ひきわけ
㋛＋㋙対㋙…………運によって変わる



◀《写真1》左があなた。どうも，おじいさんには見えないが……

▶《写真2》それ！ハイテク，ジャンプ・キックだ！タイミングがむずかしい



じいさまガンバレ！パート3—カンフー編—のプログラム・リスト

```
10 GOTO990
20 REM▲▲▲▲▲▲▲▲    ショキ セッテイ    ▲▲▲▲▲▲▲▲
30 MAG3
40 MV=100:TV=10:RO=0
50 SCREEN2,2:GOSUB880
60 REM▲▲▲▲▲▲▲▲    メイン    ▲▲▲▲▲▲▲▲
70 JM=JM+1:SOUNDO:MF=0:IFR=1THENR=0:MF
=12
80 SPRITE0,(MX,MY),MF,1:K$=INKEY$
90 IFK$=CHR$(29)THENIFMX>72THENMX=MX-8
100 IFK$=CHR$(28)THENIFMX<175THENMX=MX
+8
110 IFK$=CHR$(31)THENMF=12:R=1
120 IFK$=CHR$(30)ANDJM>3THENJM=0
130 IFK$="Z"THENGOSUB480
140 IFK$="X"THENGOSUB510
150 IFJM=0THENFORI=0TO10:SPRITE0,(MX,M
Y),12,1:NEXT:MF=0:MY=134
160 IFJM>2THENMY=150
170 SPRITE0,(MX,MY),MF,1
180 REM▲▲▲▲▲▲▲▲    テキ    ▲▲▲▲▲▲▲▲
190 IFTX-MX>8THENTX=TX-8
200 IFTX>175THENTX=TX-8
210 A=INT(RND(1)*5)
220 TF=A*4+24
230 IFA=0THENTX=TX+8
240 SPRITE1,(TX,TY),TF,1
250 SOUND4,2,15
260 REM▲▲▲▲▲▲▲▲    タタカイ    ▲▲▲▲▲▲▲▲
270 IFMX-TX<8ANDMX-TX>2THEN290
280 GOTO70
290 IF1>RND(1)*2THEN390
300 IFMF=4ANDTF=32THEN540
310 IFMF=4ANDTF=0THEN540
320 IFMF=8ANDTF=28THEN540
330 IFMF=8ANDTF=0THEN540
340 IFMF=16ANDTF=24THEN540
350 IFMF=16ANDTF=36THEN540
360 IFMF=4ANDMY=134ANDTF=24THEN540
370 IFMF=8ANDMY=134ANDTF=24THEN540
380 GOTO70
390 IFTF=28ANDMF=8THEN740
400 IFTF=28ANDMF=0THEN740
410 IFTF=32ANDMF=4THEN740
420 IFTF=32ANDMF=0THEN740
430 IFTF=40ANDMF=0ANDMY=150THEN740
440 IFTF=40ANDMF=12ANDMY=150THEN740
450 IFTF=40ANDMF=4ANDMY=150THEN740
460 GOTO70
470 REM▲▲▲▲▲▲▲▲    パンチ    ▲▲▲▲▲▲▲▲
480 IFMF=0THENMF=4:SOUND4,1,15:RETURN
490 MF=16:SOUND4,1,15:RETURN
```

★ＯＦにハガキをださないとイラストが載らないと聞いたので，急いでだした。(大阪府茨木市・瑞穂　優15才)
……【影：それでイラストが載らずにＯＦに載っちゃ，世話ないや。編：じつは，ＯＦが本命だったりして。】

なお，敵はジャンプをしないし，しゃがんでキックはできません。

⦿最後に

このプログラムは，コンティニューがあります。さがしてください。次回こそは，「アッパレ　との様」をだしたいと思います。

《第2表》変　数　表

MV………自分の体力	LE………レベル（敵の体力のMAX）
TV………敵の体力	MF………自分のポーズ
MX………自分のX座標	TF………敵のポーズ
MY………自分のY座標	JM………ジャンプの長さ
TX………敵のX座標	R…………すわっている長さ
RO………ラウンド	

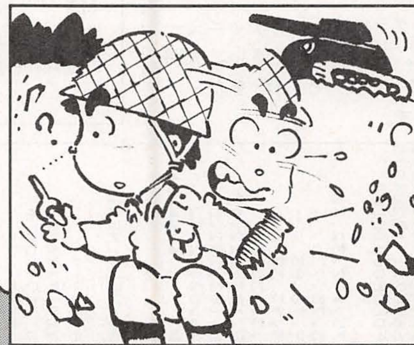
```
500 REM◣◣◣◣◣◣◣       ｷｯｸ        ◣◣◣◣◣◣◣
510 IFMF=0THENMF=8:SOUND4,2,15:RETURN
520 RETURN
530 REM◣◣◣◣◣◣◣    ﾃｷﾆｱﾃﾀ      ◣◣◣◣◣◣◣
540 TV=TV-5:FORI=0TO20:SPRITE1,(TX,TY)
,46,1:NEXT
550 IFTV>0THEN70
560 REM◣◣◣◣◣◣◣      ﾀｵｼﾀ        ◣◣◣◣◣◣◣
570 SPRITE1,(TX,TY),44,0:SOUND0
580 FORI=MXTO255
590 SPRITE0,(I,MY),0,1:NEXT
600 LE=LE+10:TV=10+LE:RO=RO+1
610 SCREEN1,1:CLS
620 IFRO=9THEN650
630 IFRO=1THENRESTORE1460
640 READA,B,C,D,E,F,G:GOTO700
650 PRINT"ｶﾍﾞﾆ ｺｳ ｶｲﾃｲﾙ
660 PRINT"ﾊﾟｽﾜｰﾄﾞ ｦ ｶｹ"
670 INPUTA$
680 IFA$<>CHR$(83)+CHR$(69)+CHR$(71)+C
HR$(65)THEN760
690 GOTO1550
700 CURSOR10,10:PRINTCHR$(A);CHR$(B);C
HR$(C);CHR$(D);CHR$(E);CHR$(F);CHR$(G)
710 FORI=0TO500:NEXT:MV=MV+10
720 SCREEN2,2:GOSUB880:GOTO70
730 REM◣◣◣◣◣◣◣       ﾔﾗﾚﾀ        ◣◣◣◣◣◣◣
740 MV=MV-5:FORI=0TO20:SPRITE0,(MX,MY)
,20,1:NEXT
750 IFMV>0THEN70
760 SCREEN1,1:CLS
770 CURSOR10,5:PRINT"GAME OVER"
780 FORI=0TO100:NEXT
790 CURSOR5,10:PRINT"ﾊﾞｶﾓﾉﾒｯ ﾊﾊﾊﾊﾊ･･･
."
800 FORI=0TO200:IFINKEY$="Y"THENM=M+1
810 NEXT
820 IFM>10THENMV=100:GOTO840
830 END
840 CURSOR10,20:PRINT"ﾏｹﾃﾀﾏﾙｶ"
850 FORI=0TO10:BEEP:M=0:NEXT
860 SCREEN2,2:GOSUB880:GOTO70
870 REM◣◣◣◣◣◣◣      ﾍﾔ ﾊｲﾙ      ◣◣◣◣◣◣◣
880 MX=0:TX=221:MF=0:TF=24:MY=150:TY=1
50:JM=3
890 FORI=0TO7
900 MX=MX+8:TX=TX-8
910 SPRITE0,(MX,MY),MF,1
920 SPRITE1,(TX,TY),TF,1
930 SOUND4,2,10:SOUND0:NEXT
940 PRINTCHR$(17)
950 BLINE(120,50)-(136,58),,BF
960 CURSOR123,51:PRINTCHR$(65+RO)
970 PRINTCHR$(16):RETURN
980 REM◣◣◣◣◣◣◣       ﾀｲﾄﾙ       ◣◣◣◣◣◣◣
990 GOSUB 1290
1000 SCREEN1,1:CLS:COLOR14,1
1010 CURSOR10,10:PRINT"ｼﾞｲｻﾏ ｶﾞﾝﾊﾞﾚ ﾊﾟ
ｰﾄ 3"
1020 CURSOR25,12:PRINT"ｶﾝﾌｰ ﾍﾝ"
1030 CURSOR13,20:PRINT"VISIONS SOFT"
1040 GOSUB1090:SCREEN1,1:BEEP
1050 CURSOR20,21:PRINT"HIT [SPC] KEY"
1060 IFINKEY$<>" "THEN1060
1070 GOTO30
1080 REM◣◣◣◣◣◣◣    ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ     ◣◣◣◣◣◣◣
1090 SCREEN2,1:CLS
1100 COLOR1
1110 Y=0:FORI=0TO11
1120 FORJ=0TO255STEP8
1130 CURSORJ,Y:PRINT"ｒ":NEXT
1140 Y=Y+8:NEXT:Y=96
1150 FORI=0TO5
1160 FORJ=0TO50STEP8
1170 CURSORJ,Y:PRINT"ｒ":NEXT
1180 Y=Y+8:NEXT:Y=96
1190 FORI=0TO5
1200 FORJ=200TO255STEP8
1210 CURSORJ,Y:PRINT"ｒ":NEXT
1220 Y=Y+8:NEXT
1230 LINE(0,144)-(63,150),1,BF:LINE-(5
5,104),1,BF:LINE-(192,96),1,BF:LINE-(2
00,150),1,BF:LINE-(255,144),1,BF
1240 LINE(0,150)-(255,191),6,BF:LINE(6
4,104)-(191,150),6,BF
1250 LINE(110,45)-(146,63),1,BF
1260 BLINE(120,50)-(136,58),,BF
1270 RETURN
1280 REM◣◣◣◣◣◣◣  ｷｬﾗｸﾀｰ ｾｯﾃｲ  ◣◣◣◣◣◣◣
1290 RESTORE1320
1300 FORI=0TO47:READD$:PATTERNS#I,D$
1310 NEXT
1320 DATA1C3236221C141412,191613141414
121E,0000000000000000,8080800000000000
1330 DATA1C3236221C1F101F,141414141414
121E,000000000F050F0,0000000000000000
1340 DATA1C3236221C141511,191613141414
121E,0000103070B02040,8080800000000000
1350 DATA000000001C323622,1F121717113D
313F,0000000000000000,8080800000000000
1360 DATA000000001C323622,1F101717113D
313F,0000000000000000,F050F00000000000
1370 DATA1C3236221C282848,665A4E282814
121E,0000000000000000,0000000000000000
1380 DATA0000000000000000,010101000000
0000,384C6C4438282848,9868C82828284878
1390 DATA0000000000F0A0F,000000000000
0000,384C6C4438F808F8,2828282828284878
1400 DATA0000080C0E0D0402,010101000000
0000,384C6C443828B848,9868C82828284878
1410 DATA0000000000000000,010101000000
0000,000000038486C44,F848E8E888BC8CFC
1420 DATA0000000000000000,070507000000
0000,00000000384C6C44,F808E8E888B88CFC
1430 DATA0000000000000000,000000000000
0000,384C6C4438141412,665A721414284878
1440 PATTERNC#134,"00DFDFDF00FBFBFB"
1450 RETURN
1460 DATA214,184,212,175,192,32,32
1470 DATA66,89,32,75,65,75,73
1480 DATA86,73,83,73,79,78,83
1490 DATA91,83,63,63,63,93,32
1500 DATA83,32,182,215,32,32,32
1510 DATA179,180,49,208,183,222,49
1520 DATA188,192,49,208,183,222,51
1530 DATA203,192,222,216,52,32,32
1540 REM◣◣◣◣◣◣◣     ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ     ◣◣◣◣◣◣◣
1550 CLS:RESTORE1590
1560 FORI=1TO9:READD$
1570 PRINTD$:FORJ=0TO500:NEXT:NEXT
1580 FORI=0TO100:NEXT
1590 DATA "ﾅｾﾞ? ｵﾏｴﾊ ﾀﾀｶｳﾉﾀﾞ"
1600 DATA "ｳﾙｻｲ! ﾜｼﾊ ｵﾏｴｦ ﾀｵｻﾅｸﾃﾊ"
1610 DATA "ｿｳﾀﾞ ﾜｼﾊ ｱｸｶﾞ ｷﾗｲﾅﾝｼﾞｬ"
1620 DATA "ｼﾈｯ ﾄｰｯ ﾔｰｯ ｴｲｯ"
1630 DATA "ｸﾞﾜｯ ｸｿｰｯ"
1640 DATA "ｼｶｼ ﾏﾀﾞ ｱｸﾊ ﾅｸﾅﾗﾅｲｿﾞｰ"
1650 DATA "ﾀﾗﾌﾞﾚ ｶﾅｽﾆﾗｰ"
1660 DATA "ﾂｲﾆ ﾔｯﾂｹﾀｿﾞｰ"
1670 DATA "ｼｶｼ ｻｲｺﾞﾉｺﾄﾊﾞｶﾞ ｷﾆﾅｯﾀ"
1680 RESTORE1720
1690 SOUND2,262,5:SOUND3,262,5
1700 FORI=0TO29:READA,B,C,D
1710 SOUNDA,B,C:FORJ=0TOD:NEXT:NEXT
1720 DATA 1,262,10,90,1,294,10,90,1,33
0,10,100,1,330,12,100,1,294,10,100
1730 DATA 1,262,10,40,1,294,10,60,1,33
0,10,200,1,262,10,90,1,294,10,90,1,330
,10,100,1,330,12,100,1,349,10,90
1740 DATA 1,330,10,100,1,294,10,200,1,
294,12,100,1,330,10,100,1,349,10,100
1750 DATA 1,349,12,100,1,330,10,100,1,
294,10,50,1,330,10,50,1,349,10,300
1760 DATA 1,392,10,200,1,349,10,180,1,
330,10,180,1,330,11,180,1,294,10,180
1770 DATA 1,294,11,180,1,262,11,300
1780 GOTO1680
1790 REM● ﾊﾞﾝｻﾞｰｲ 1987/4/4 ｾｲｻｸ
1800 REM● BY KAKIUCHI  15ｻｲ  O ｶﾞﾀ
1810 REM● 46ﾈﾝ 5ｶﾞﾂ 15ﾆﾁ ｳﾏﾚ
1820 REM● VISIONS SOFT (ﾊｶﾅｲ ｿﾌﾄ)
1830 REM● ｼﾞｭｳｼｮ    593
1840 REM● ｵｵｻｶﾌ ｻｶｲｼ ﾐﾔｿﾞﾉﾁｮｳ  25-609
2000 REM● ﾃﾞﾊ ﾏﾀﾈｯ ﾊﾊﾊﾊ･････
```

★うーむ，お金がほしい。ベーマガを古本屋に売ろうか。パソコンを質屋に入れようか。影さんの言うとおりにしよう。(千葉県印旛郡・**豊田幸男**年令不詳)……【**影：何をいう。プログラムを作って投稿すればいいじゃない。**】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

DESERT（デザート） MAN（マン）

NAMKO 2



★STORY

いよいよ第3次世界大戦がはじまった。わがX1軍の兵は敵軍のPC軍にホリョとしてつかまってしまった。X1軍で1人残ってしまった，ズガーワ=ズオは，ホリョ救出作戦を開始した!!

★HOW TO PLAY

テンキーまたはジョイスティックで，ズオは4方向に移動します。スペース・キーまたはトリガボタンで手榴弾のピンを抜きます。ピンを抜くと，秒読みをはじめ，5秒後に爆発します。それまでに，テンキーまたはジョイスティックで飛ばす方向を決めてください。

敵に手榴弾を当てると，敵はホリョのいるオリの埋もれている場所を示す地図を見せてくれます。地図の中心にオリが埋もれているのです。地図を見終え，覚えたら，スペース・キーかトリガボタンを押してください。

オリが埋もれている場所に，手榴弾を投げつけると，オリが現れます。そして，そこへ行くと，ホリョを1人助けたことになるのです。しかし，カギを持っていないとオリが爆発して，自分も死んでしまうのであしからず。

こうして，ホリョを全員（ラウンド数÷2＋1の整数部分）助けるとつぎのエリアへと出発します。

10面クリアすると，助けたホリョをつれて敵軍にせめていくデモがあって終わりです。

自分が敵に当たるか，タイムがなくなるか，カギを持たずにオリへいくかすると，自分を1人失います。3回死ぬとゲーム・オーバーです。なお，コンティニューはリターン・キーです。

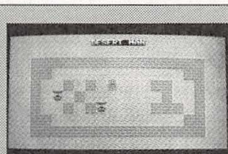
●プログラム中の矢印と$\hat{\mathrm{M}}$のだしかた●

POKE&H01A2，&HB7 ↵とダイレクトで入力，ESCキーを1回押すごとに，だしたい方向と同じカーソル・キーを押すと，矢印がでます。また，ESCキーを1回押すごとに↵キーを押すと，$\hat{\mathrm{M}}$がでます。

または，直接のCHRコードをダイレクトに入力する方法もあります。



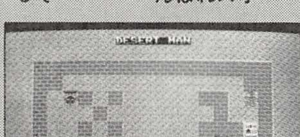
▲《写真1》シンプルなタイトル画面。テンキーでもジョイスティックでも遊べるぞ



▲《写真2》では5面をお見せしよう，X1面になってるでしょ。がんばれズオ



▲《写真3》手榴弾を投げつけ，みごと敵に当たると，ホリョのいる場所を教えてくれる



▲《写真4》そして，ホリョのいる場所に手榴弾を投げつけると，オリが現れるんだ



▲《写真5》くれぐれも，手榴弾のピンを抜いたまま，こんなことにならないように!

DESERT MANのプログラム・リスト

```
10 '  DESERT MAN   For X1/C/F/TURBO/II/III/Z   (C)NAMKO 2
20 INIT:WIDTH 40:CLICK OFF:CLS4
30 DIM R$(10,7),S(39,24)
40 '  PCG
50 IF MID$(CGPAT$(90),31,1)="±"THEN110 ELSEPRINT"PCG SETTING NOW !!"
60 RESTORE1300:FOR A=97 TO135:READA$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$)
70 A=A+1:DEFCHR$(A)=MIRROR$(HEXCHR$(A$)):NEXT
80 FOR I=32TO90:A$="":FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
90 A$=A$+CHR$(A OR A*2):NEXT J:B$=A$:C$=A$:MID$(B$,6,2)=CHR$(0,0)
100 MID$(C$,3,5)=CHR$(0,0,0,0,0):DEFCHR$(I)=B$+C$+A$:NEXT:CLS
110 '  ROUND DATA READ
120 RESTORE1220:FOR R=1 TO 10:FOR Y=1 TO 7:READ A$
130 R$(R,Y)=BIN$(VAL("&H"+A$)):NEXT Y,R
140 '  BGM DATA SET
150 PO$="EDCEDCEDCGFEGFEGFEBAGBAGBAGBBBBB"
160 BG$="CGEBRAGFEDECRRRDFEARAGFEDEFRRRGRCRERFRBRRRGFEDCDEGFEDCRRR"
170 RESTORE1280:FOR A=0 TO 10:READ A$,B$:C$(A)=A$+"←←↓"+B$:NEXT:R=1
180 S=0:L=3:H=0
```

```
190 '▁▂▃▅▇ TITLE ▇▅▃▂▁
200 CGEN1:CLS:COLOR7:CSIZE3:LOCATE10,4:PRINT#0"DESERT MAN":GOTO230
210 FOR A=1 TO LEN(A$):PLAY500:PLAY"V1505E0V13#DV10DV8#C"
220 PRINTMID$(A$,A,1);:NEXTA:RETURN
230 A$="1987 (C)NAMKO 2":COLOR6:LOCATE12,15:GOSUB210
240 A$="PUSH SPACE KEY TO START !!":COLOR5:LOCATE7,20:GOSUB210
250 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 250 ELSELOCATE0,20:PRINT"ﾋ":A$="PLAY START!!"
260 FOR A=1 TO 10:LOCATE14,20:PRINTA$:PAUSE1:LOCATE14,20:PRINT"            "
270 PAUSE1:NEXT:CLS:CSIZE
280 '▁▂▃▅▇ STAGE WRITE ▇▅▃▂▁
290 COLOR2:LINE(0,20)-(39,23),"■",BF:COLOR7:LINE(0,0)-(39,19),"a",BF
300 LOCATE15,1:PRINT"DESERT MAN":GOSUB310:GOTO320
310 LOCATE3,21:PRINTUSING"1UP##### op## ROUND ## TIME####d##";S;L;R;T;D:RETURN
320 FOR Y=1 TO 7:FOR X=1 TO 16:IF MID$(R$(R,Y),X,1)="0"THEN 340
330 LOCATE X*2+2,Y*2+2:PRINT C$(1):S(X*2+2,Y*2+2)=1:GOTO350
340 LOCATE X*2+2,Y*2+2:PRINT C$(0):S(X*2+2,Y*2+2)=0
350 NEXT X,Y:LOCATE18,8:PRINTC$(2):S(18,8)=2:X=18:Y=8:M=2:FOR C=1 TO 2
360 A=INT(RND(1)*15+2)*2:B=INT(RND(1)*6+2)*2:IF S(A,B)THEN360
370 LOCATE A,B:PRINTC$(3):S(A,B)=3:X(C)=A:Y(C)=B:NEXT:GOSUB380:GOSUB400:GOTO420
380 A=INT(RND(1)*15+2)*2:B=INT(RND(1)*6+2)*2:IF S(A,B)THEN380
390 S(A,B)=10:LOCATEA,B:PRINTC$(10):RETURN
400 A=INT(RND(1)*15+2)*2:B=INT(RND(1)*6+2)*2:IF S(A,B)THEN400
410 OX=A:OY=B:RETURN
420 '▁▂▃▅▇ START ▇▅▃▂▁
430 B$=SCRN$(14,10,12):A$=" GET READY! ":LOCATE14,10:GOSUB210:PAUSE10
440 A$=B$:LOCATE14,10:GOSUB210
450 T=R*200:W=0:KY=0:D=5:J=0:BG=-1:GOSUB310:GOTO490
460 SOUND8,0:BG=(BG+1)MOD60:PLAY7500:PLAY"O4"+MID$(BG$,BG+1,1)+"0"
470 IF MID$(BG$,BG+1,1)="R"THENRETURN ELSESOUND8,15:RETURN
480 '▁▂▃▅▇ DESERT MAN MOVE ▇▅▃▂▁
490 FOR F=1 TO 2:GOSUB460:IF W=1 THEN 890 ELSE IF J>0 THEN 850
500 IF D>0 AND STRIG(0)+STRIG(1)THEND=D-1:GOSUB310:J=5:GOTO850
510 VX=0:VY=0:A=STICK(0)+STICK(1):IF A<>2AND A<>4AND A<>6AND A<>8THEN 540
520 M=A:VX=((A=4)-(A=6))*2:VY=((A=8)-(A=2))*2:IF S(X+VX,Y+VY)=1 THENVX=0:VY=0
530 LOCATE X,Y:PRINT C$(0):S(X,Y)=0:X=X+VX:Y=Y+VY:LOCATE X,Y:PRINT C$(M)
540 IF S(X,Y)=3THEN 750 ELSE ON S(X,Y)-6GOSUB 660,640,640,700:S(X,Y)=M
550 '▁▂▃▅▇ TEKI MOVE ▇▅▃▂▁
560 T=T-1:GOSUB310:IF T=0 THENA$="TIME ｶﾞﾅｸﾅｯﾀ!":GOTO760
570 G(F)=G(F)-1:IF G(F)<0 THENGOSUB630 ELSE G(F)=G(F)-1
580 A=S(X(F)+VX(F),Y(F)+VY(F)):IF A<>M AND A<>0 THEN VX(F)=0:VY(F)=0:G(F)=0
590 LOCATE X(F),Y(F):PRINTC$(0):S(X(F),Y(F))=0:X(F)=X(F)+VX(F):Y(F)=Y(F)+VY(F)
600 GOSUB460
610 LOCATE X(F),Y(F):PRINT C$(3):S(X(F),Y(F))=3:IF X(F)=X AND Y(F)=Y THEN 750
620 NEXT F:GOTO 490
630 G(F)=INT(RND(1)*5)+1:VX(F)=INT(RND(1)*3-1)*2:VY(F)=INT(RND(1)*3-1)*2:RETURN
640 RETURN
650 '▁▂▃▅▇ ORI ▇▅▃▂▁
660 IF KY=0THENA$="ｳﾋｬｰ!KEYｦ ﾓｯﾃﾅｶｯﾀ!":GOTO760
670 PLAY200:PLAY"V1505G1EDCGEDCGEDCGEDCDEFCEDGB+C5":H=H+1:B$=SCRN$(8,8,17)
680 A$="ﾖｼ!ﾅｶﾏｦﾋﾄﾘ ﾀｽｹﾀｿﾞ":CGEN:LOCATE8,8:GOSUB210:CGEN1:PAUSE5:GOSUB400
690 KY=0:LOCATE8,8:A$=B$:GOSUB210:IFH<INT(R/2+1)THENGOSUB380:RETURN ELSE1060
700 '▁▂▃▅▇ KEY ▇▅▃▂▁
710 PLAY300:PLAY"V1506G3V14GV13GV12GV11GV10GV15":KY=1:D=D+5:GOSUB310
720 A$="ﾔｯﾀ!KEYｦ ﾄｯﾀｿﾞ":CGEN:LOCATE8,8:B$=SCRN$(8,8,14):GOSUB 210
730 LOCATE8,8:CGEN1:PAUSE5:A$=B$:GOSUB210:RETURN
740 '▁▂▃▅▇ DEAD ▇▅▃▂▁
750 A$="ｲｶﾝ!ﾃｷｸﾞﾝﾆﾂｶﾏｯﾀ!ｳﾜｰｯ!"
760 LOCATE X,Y:PRINT C$(5):SOUND8,16:SOUND0,0:SOUND1,7:SOUND11,0:SOUND12,28
770 SOUND13,0:PAUSE5:LOCATE8,8:CGEN:GOSUB210:CGEN1:L=L-1:GOSUB 310:PLAY200
780 IFL>0THENPLAY"V1504G1FEDCDEFGFEDCDEFC1RC0RCRC1RCRCRCRC7":CLS:GOTO290
790 '▁▂▃▅▇ GAME OVER ▇▅▃▂▁
800 PAUSE5:LINE(0,0)-(39,19)," ",BF:A$="GAME OVER":LOCATE15,8:GOSUB 210
810 A$="CONTINU PUSH RETURN KEY !":LOCATE 7,10:GOSUB 210
820 PLAY7500:FOR A=1 TO 33:PLAYMID$(PO$,A,1)+"0:O6"+MID$(PO$,A,1)+"0"
830 SOUND8,15:SOUND9,15:FOR B=1 TO 30:IF INKEY$(0)="M"THENB=30:A=33:GOTO180
840 NEXT B,A:GOTO 170
850 '▁▂▃▅▇ TERYUDAN ▇▅▃▂▁
860 J=J-1:A$=RIGHT$(STR$(J),2):LOCATEX,Y+1:PRINTA$:A=STICK(0)+STICK(1)
870 IF J=0 THEN A$="ﾅｹﾞﾙﾉ ﾜｽﾚﾀ!":GOTO760
880 IF A=0 THEN550 ELSE VX=((A=4)-(A=6))*2:VY=((A=8)-(A=2))*2:SX=X:SY=Y:W=1
890 LOCATESX,SY:PRINTC$(S(SX,SY)):SX=SX+VX:SY=SY+VY
900 IF SX<0 OR SX>38 OR SY<2 OR SY>18 THENSX=SX-VX:SY=SY-VY:J=0
910 LOCATESX,SY:PRINTC$(9):J=J-1:IF J>0 THEN 550
920 LOCATESX,SY:PRINTC$(5):SOUND8,16:SOUND0,0:SOUND1,7:SOUND11,0:SOUND12,28
930 SOUND13,0:PAUSE5:LOCATESX,SY:PRINTC$(S(SX,SY)):W=0
940 IF S(SX,SY)=3 THEN950 ELSEIF OX=SX AND OY=SY THEN1030 ELSE550
950 '▁▂▃▅▇ TEKI DEAD ▇▅▃▂▁
960 B$=SCRN$(8,8,25):A$="ｼｶﾀｶﾞﾅｲ ﾎﾘｮﾉｲﾙﾊﾞｼｮｦ ｵｼｴﾖｳ":LOCATE8,8
970 CGEN:GOSUB210:CGEN1:COLOR2:FOR B=0 TO 5:A$(B)=SCRN$(17,10+B,6)
980 B$(B)=SCRN$(OX-2,OY-2+B,6)
990 NEXT B:FOR B=0 TO5:A$=B$(B):LOCATE17,10+B:GOSUB210:NEXT
1000 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 1000 ELSE COLOR7
1010 LOCATE8,8:A$=B$:GOSUB210:FOR B=0 TO 5:A$=A$(B):LOCATE17,10+B:GOSUB210
1020 NEXT:D=D+5:S=S+200:GOSUB310:GOTO550
1030 '▁▂▃▅▇ ORI SYUTUGEN ▇▅▃▂▁
1040 S(OX,OY)=7:LOCATESX,SY:PRINT C$(7):PLAY120:PLAY"O5V13C3RV14ERV15G"
1050 S=S+500:GOSUB310:GOTO 550
1060 '▁▂▃▅▇ ROUND CLEAR ▇▅▃▂▁
1070 CGEN:A$="ﾖｼ!ﾅｶﾏｦﾐﾝﾅ ﾀｽｹﾀｿﾞ ﾂｷﾞﾉｴﾘｱﾍｼｭﾂﾊﾟﾂﾀﾞ!":LOCATE3,8:GOSUB210:CGEN1:H=0
1080 PLAY200:PLAY"V15C0DECDEFDEFGEFGAFGABGAB+C":PAUSE5:R=R+1:IF R<11 THEN 290
1090 '▁▂▃▅▇ ENDING ▇▅▃▂▁
1100 CGEN1:WIDTH 40:CLS:LINE(0,20)-(39,24),"a",BF:LINE(4,14)-(9,19),"u",BF
1110 LINE(30,14)-(35,19),"u",BF:LOCATE6,12:PRINTC$(3):LOCATE32,12:PRINTC$(2)
1120 LOCATE2,20:PRINTC$(3)"↑"C$(3)"↑"C$(3)"↑"C$(3):P$="V15C3DED":PLAY250
1130 FOR A=38 TO 0 STEP-2:LOCATE A,20:PRINTC$(4):PLAY"O4"+P$+":O7"+P$:NEXT
1140 PLAY"G3RG1RGRG5CDG+C9:G3RG1RGRG5CDGC9":FOR A=1 TO 30
1150 X=INT(RND(1)*7)+3:Y=INT(RND(1)*9)+10:A$=SCRN$(X,Y,2)+"←←↓"+SCRN$(X,Y+1,2)
1160 LOCATEX,Y:PRINTC$(5):SOUND8,16:SOUND0,0:SOUND1,7:SOUND11,0:SOUND12,28
1170 SOUND13,0:PAUSE1:LOCATEX,Y:PRINTA$:NEXT:LINE(4,12)-(19,19)," ",BF
1180 A$="*** GAME END ***":LOCATE12,3:GOSUB210:PAUSE20:LOCATE15,6
1190 A$="<< STAFF >>":GOSUB210:PAUSE20:A$="PROGRAM .. M.SAIKAWA":LOCATE10,8
1200 GOSUB210:PAUSE20:A$="(PRESENTED BY NAMKO 2)":LOCATE9,10:GOSUB210:PAUSE30
1210 FORA=1TO25:LOCATE0,0:PRINTCHR$(15):PAUSE5:NEXT:RUN
1220 '▁▂▃▅▇ ROUND DATAS ▇▅▃▂▁
1230 DATA FFFF,E007,8C31,BE7D,83C1,E007,FFFF,FFFF,A005,8811,A245,8811,A005,FFFF
1240 DATA FFFF,E007,C813,8001,BFFD,8001,FFFF,FFFF,8081,8281,BEFD,8281,8201,FFFF
1250 DATA FFFF,C003,9419,8809,941D,C003,FFFF,FFFF,9111,BA3B,9111,C445,EEEF,FFFF
1260 DATA FFFF,C383,8001,8101,8101,C383,FFFF,FFFF,8001,AAA9,8001,AAA9,8001,FFFF
1270 DATA FFFF,8081,8081,EFF7,8081,8001,FFFF,FFFF,C7C3,8281,8001,8001,8001,FFFF
1280 '▁▂▃▅▇ CHARACTER DATAS ▇▅▃▂▁
1290 DATAaa,aa,uu,uu,op,▄▄,qr,■,nl,▄▄,eg,y{,Km,▁▂,ij,}π,Kl,▄▄,ca,aa,ta,aa
1300 DATA 000000000000000005F6AF1FB578FDFFAFFFFFFFFFFFFFFFF
1310 DATA 0000:C3E7E7C7C38FFFFE3C1818383C7E180234181838 3C7
1320 DATA 000000106080404B659A2AD56A85494B0188080400000 80
1330 DATA 0000080601008287D8A758A69160A2A7D0801000000000
1340 DATA 1F3F7F7F6A6A6A7FE0C0BFBFAAAAAABFE0DFBFBFAAAAAABF
1350 DATA 071C1018087CC080F8E0E0E7F7830000F8E3EFE7F7833C7F
1360 DATA F01C040C081C04070F03035357E303000FE3FB5357E31BF8
1370 DATA 0F382030103820E0F0C0C0CDEDC7C000F0C7DFCDEDC7D81F
1380 DATA 9FC06030103838F0603F9FCDEDC7C40F000080CDEDC7D810
1390 DATA 1F1175D1A7CC98F0E0EE8A2E583367 0FE0EE8A2E583367 0F
1400 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFF101010FF0101010000000000000000
1410 DATA 0F382030103820E0F0C0C0CFEFC7C000F0C7DFCFEFC7D81F
1420 DATA 04070C00000000000D4A7ACA35D40BB74C080808000003870
1430 DATA 5080000000000000055A5555A22E916EF010101000000 6EF
1440 DATA 716060606A7F7F3F8FB2BEBEAABFBFC0B1A0A0A0AABFBFC0
1450 DATA FFABABABABFFFFFEFEAAAAAAAAFEFE01FEAAAAAAAAFEFE01
1460 DATA 9891FC2820212F38006E00C0C0C0C0C7676803D7DFDED0C7
1470 DATA 01C11F888CC682FE02320007030101 01FE0EE07773397D01
1480 DATA 8089F8113163417F404600E0C08080807F7007EECE9CBE80
1490 DATA 808FF81131737F7F7F7007EECE8C8080404600E0C090BE80
```

★僕は，毎月ベーマガのＯＦコーナーを切りとって，ホッチキスでとめて，本にして１日10円で友だちにかしては，こづかいをかせいでいるのです。（大阪府高槻市・高木　啓12才）……【影：売上げの50％はもらわにゃ。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

もうすぐ夜明け(よあ)



はりくんTM.

内容なんてあるよぅ〜！

レオちゃんが夜，道を1人で歩いている途中，星のかけらを見つけました。

「まあ〜きれい」と思ったとき，とつぜん星が光り，こうつぶやいた。「レオちゃん助けて〜，緑のばけ物につかまっちゃった〜」。

ふと気が付くと，宇宙のどまん中でした。

これは，アクション・パズルだ！

2468で，レオちゃんを4方向に動かし，緑のばけ物，グリリンにつかまらないように，星をすべて外に押しだしてやりましょう。

しかし，星は一度動かすと何かにぶつかるまで，止まりません（ここがパズルだ)。そして，二つ以上並んでいるときも押せません。

また，スペース・キーを押すと，敵を一定時間とめることができます。しかし，1面に一度しか使えません(ただし，自分が死んだあとにも使えます)。これをうまく使わないと，面クリアはむずかしいよっ！

グリリンに3度つかまると，ゲーム・オーバーです。全50面，気長にやりまひょう。

改造はかんたん，苦労はなかった

敵のスピード（150行）や，面の内容(820行)，また，じつをいうと，このゲーム，もっとスピードをあげることが可能です。しかし，これ以上速くなると，むずかしくなるのでやめました。

久しぶりの100行以内のプログラムだったので，あんまし苦労はありませんでした。あっそうそう，初心者の人は面を書き込んでるルーチン(450行〜490行)を解読しちゃいましょう。なかなか勉強になると思いまっせ〜！

P. S.

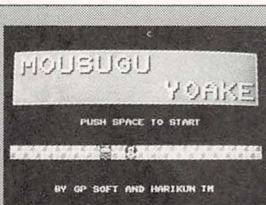
面のあいだに一度もスペース・キーを押さずにクリアすると，スペシャル・ボーナス3,000点がもらえるよー!!

おもしろいからみんな打ち込んでね。

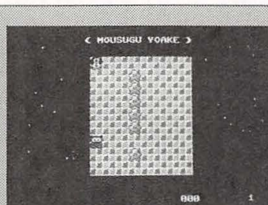
● ●

《第1表》主な変数表

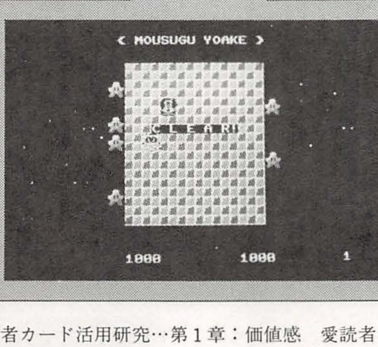
変数	内容
X，Y	レオちゃんの座標
TX，TY	グリリンの座標
HX，HY	星の座標
VX，VY	レオ，グリリン，星の移動量
HS	ハイスコア
SC	スコア
I，J，K	ループ用
LE＄	レオちゃん
TE＄	グリリン
CL＄	パネル
ST＄	星
B	落とす星の数
RO	ラウンド



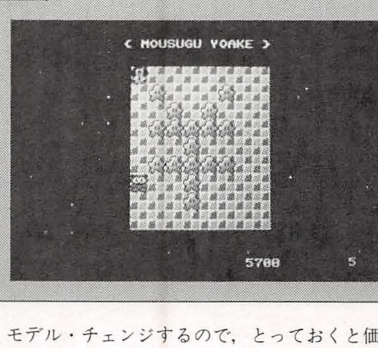
◀《写真1》きれいなタイトル・デモ。レオちゃんとグリリンが追いかけっこします



◀《写真2》1ラウンド。星をすべて外に押しだしてあげるのがレオちゃんの使命



◀《写真3》ね，このとおり，ぶじクリア〜。グリリンには十分注意しようね



◀《写真4》でた〜，ラウンド5。へたに星を押さないように，よく考えてね

★愛読者カード活用研究…第1章：価値感　愛読者カードはよくモデル・チェンジするので，とっておくと価値があがる。59年10月号ごろのものは〇〇万円だとか。(福島県会津若松市・吉岡　靖14才)……【編：ほー。】

もうすぐ夜明けのプログラム・リスト

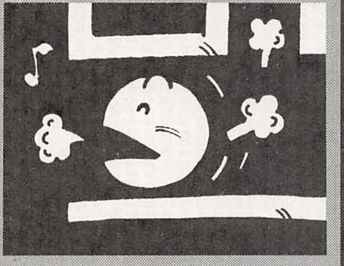
```
10 '                    MOUSUGU
                           YOAKE
20 GOSUB 750:GOTO 70
30 '                    S   U   B
                                                   :
40 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 10,24:PRINTUSING"####00";HS;
50 LOCATE 23,24:PRINTUSING"####00";SC;:RETURN
60 LOCATE 36,24:PRINTUSING"##";RO;:RETURN
70 GOSUB 540
80 '                    M A I N !
                                                   :
90 GOSUB 450
100 '                   ﾚｵﾁｬﾝｲﾄﾞｳ
                                                   :
110 S=STICK(0):VX=(S=4 AND X>12)-(S=6 AND X<26):VY=(S=8 AND Y>3)-(S=2 AND Y<19)
120 VX=VX+VX:VY=VY+VY:S$=SCRN$(X+VX,Y+VY,1):IF S$="木" GOSUB 250:BEEP 0:GOTO150
130 LOCATE X,Y:PRINT CL$:X=X+VX:Y=Y+VY:LOCATE X,Y:PRINT LE$:IF S$="時" THEN 370
140 '                   GRIRIEN
                                                   :
150 PLAY"R1":IF RND>.5 OR W THEN 220
160 VX=SGN(X-TX)*2:VY=SGN(Y-TY)*2
170 IF SCRN$(TX+VX,TY,1)<>"木" AND VX THEN VY=0:GOTO 200
180 IF SCRN$(TX,TY+VY,1)<>"木"        THEN VX=0:GOTO 200
190 VX=INT(RND*3-1)*2:VY=INT(RND*3-1)*2:IF SCRN$(TX+VX,TY+VY,1)<>"■" THEN 220
200 S$=SCRN$(TX+VX,TY+VY,1):LOCATE TX,TY:PRINT CL$:TX=TX+VX:TY=TY+VY
210 LOCATE TX,TY:PRINT TE$:IF S$="円" THEN 370
220 IF STRIG(0) AND SF=0 THEN PLAY"C5R9C5R5C5CR0C9R9D9CDE9EER":W=28:SF=1
230 W=W+(W>0):PLAY "B1:G1":GOTO 110
240 '                   STARTHROW
                                                   :
250 HX=X+VX:HY=Y+VY:BEEP 1
260 S$=SCRN$(HX+VX,HY+VY,1):IF S$="木" OR S$="■" OR S$="時" THEN RETURN
270 LOCATE HX,HY:PRINT CL$:HX=HX+VX:HY=HY+VY:LOCATE HX,HY:PRINT ST$
280 IF S$<>" " THEN 260 ELSE PL=-(PL=0):SC=SC+1:GOSUB 40:LOCATE HX,HY
290 PRINT SS$:B=B-1:IF B THEN PLAY"C2G:E2E":RETURN
300 '                   C L E A R
                                                   :
310 BEEP 0:FOR I=0 TO 31:LOCATE TX,TY:CREV I MOD 2:PRINTTE$:PLAY"D0C:D0C":NEXT
320 CREV:LOCATE 15,10:PRINT"C L E A R!":PLAY"C6EG:E6GE":IF SF=1 THEN 350
330 FOR I=0 TO 60:COLOR INT(RND*7+1):LOCATE 11,13:PRINT"SPECIAL BONUS! 3000"
340 PLAY"G0":SOUND 8,I MOD 15:SC=SC+I MOD 2:GOSUB 40:NEXT:COLOR 7:PAUSE 5
350 RO=RO+1:IF RO<51 THEN 90 ELSE 410
360 '                   O U T ! !
                                                   :
370 FOR I=0 TO 31:CREV I MOD 2:LOCATE X,Y:PRINT LE$:PLAY"D0C:D0C":NEXT
380 CREV:LOCATE 16,10:PRINT"M I S S !":PLAY"+C5BAGFREDCDC:C5EDCEDCEDDC"
390 LE=LE-1:LOCATE 1+LE,0:PRINT" ":PAUSE 10:IF LE<>0 THEN 90
400 '                   GAME OVER
                                                   :
410 CLS:COLOR2:LOCATE 15,12:PRINT"GAME OVER"
420 PLAY"O3G9#D#CEDF:O2G9#D#CEDF":PLAY"D0:D0":FOR I=15 TO 0 STEP -1:SOUND 8,I
430 SOUND 9,I:PAUSE 3:NEXT:PAUSE 5:PLAY"O6:O5":GOTO 70
440 '                   S T A G E
                                                   :
450 LINE(10,1)-(29,22)," ",BF:GOSUB 60:LOCATE 12,3:FOR I=0 TO 7:PRINT CL$+"↑";
460 NEXT:B=0:I=RO:FOR J=0 TO 7
470 A$(J)=RIGHT$("0000000"+BIN$(ASC(MID$(CGPAT$(ASC(MID$(RO$,I,1))),J+1,1))),8)
480 FOR K=0 TO 7:B$=MID$(A$(J),K+1,1):B=B-(B$="1"):LOCATE K*2+12,J*2+5
490 PRINT MID$(CL$+ST$,VAL(B$)*7+1,7):NEXT K,J
500 X=12:Y=3:TX=12:TY=19:SF=0:W=0:LOCATE TX,TY:PRINT TE$:BEEP:PAUSE 2
510 FOR I=8 TO 11:LOCATE I,3:PRINT " ";LE$;"←←←";" "
520 PLAY MID$("CDEG",I-7,1)+"3":PAUSE 1:NEXT:RETURN
530 '                   T I T E L
                                                   :
540 CLS:IF POINT(3,11) THEN 600 ELSE LOCATE 14,12:PRINT"ｶﾞﾒﾝｻｸｾｲﾁｭｳ"
550 LINE(3,11)-(315,76),PSET,7,B:LINE(4,12)-(314,75),PSET,1,BF
560 FOR I=0 TO 6:D$=LEFT$(CGPAT$(ASC(MID$("MOUSUGU",I+1,1))),8)
570 GX=8+I*24:GY=16:GOSUB 830:NEXT
580 FOR I=0 TO 4:D$=LEFT$(CGPAT$(ASC(MID$("YOAKE",I+1,1))),8)
590 GX=192+I*24:GY=48:GOSUB 830:NEXT:LOCATE 14,15:PRINT STRING$(12," ")
600 CGEN 1:PALET:SOUND 7,56:SOUND 11,0:SOUND 12,15:SOUND 13,0:FOR I=8 TO 10
610 SOUND I,0:NEXT:COLOR 6:LOCATE 11,12:PRINT"PUSH SPACE TO START"
620 COLOR 5:LOCATE  7,22:PRINT"BY GP SOFT AND HARIKUN TM":COLOR 7
630 LOCATE 0,16:FOR I=0 TO 19:PRINT CL$;"↑";:NEXT:X=20:TX=16:PL=0
640 PLAY"C7DERRRRRCDERRRRRCDERCRGFEDCCDC:R7RRCRCCRRRCCRCCCDERCECDEFGGDC"
650 LOCATE X,16 :PRINT CL$:X=X+2+(X=38)*40    :LOCATE X,16 :PRINT LE$
660 LOCATE TX,16:PRINT CL$:TX=TX+2+(TX=38)*40:LOCATE TX,16:PRINT TE$
670 PAUSE 2:ON -(STRIG(0)=0) GOTO 650:CGEN 1:PALET 7,0:PALET 6,0:PALET 1,0
680 '                   G A M E N
                                                   :
690 SC=0:LE=5:RO=1:PLAY"O6:O5":CLS
700 CGEN:FOR I=0 TO 70:COLOR INT(RND*7+1):LOCATE INT(RND*40),INT(RND*23+1)
710 PRINT"・";:NEXT:CGEN 1:COLOR 7:LOCATE 11,0:PRINT"< MOUSUGU YOAKE >":COLOR2
720 LOCATE1,24:PRINT"HI-SCORE";:LOCATE 17,24:PRINT"SCORE";:LOCATE 30,24
730 PRINT"ROUND";:COLOR 2:CGEN:LOCATE 1,0:PRINT"♥♥♥♥♥":CGEN 1:COLOR 7:GOSUB 40
740 GOSUB 60:RETURN
750 '                   S H O K I
                                                   :
760 WIDTH 40:INIT:CLICK OFF:TEMPO 600:PLAY"O6V15:O5V15":RESTORE 900
770 HS=0:W=0:LOCATE 14,10:PRINT"Wait a moment"
780 FOR I=0 TO 42:READ D$:J=VAL("&H"+D$):POKE &HE000+I,J:W=W XOR J:NEXT
790 IF W=93 THEN CALL &HE000 ELSE LOCATE 10,10:PRINT"DATA ERROR IN MC":STOP
800 FOR I=238 TO 255:READ D$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(D$):NEXT
810 LE$="円人↓←←生干":TE$="時分↓←←紗年":ST$="水火↓←←月日":SS$="■土↓←←金木":CL$="■□↓←←□■"
820 RO$="!?^-¥U↑←mOQT$&=_+/FKLni015672XY□EHNBDGPzhy389ujAbd":RETURN
830 '                   W R I T E
                                                   :
840 FOR J=0 TO 7:T$=RIGHT$("0000000"+BIN$(ASC(MID$(D$,J+1,1))),8)
850 FOR K=0 TO 7:IF MID$(T$,K+1,1)="0" THEN 880
860 LINE(GX+K*3+2,GY+J*3+2)-(GX+K*3+5,GY+J*3+5),PRESET,BF
870 LINE(GX+K*3  ,GY+J*3  )-(GX+K*3+3,GY+J*3+3),PSET  ,6,BF
880 NEXT:NEXT:RETURN
890 '                   D A T A S
                                                   :
900 DATA 21,27,E1,16,20,1E,14,D5,CD,33,00,00,06,08,2B,7E,4F,CB,39,B1,77,10,F7
910 DATA 06,03,D1,1C,D5,E5,CD,2B,00,E1,D1,10,F6,14,3E,00,BA,20,DB,C9
920 DATA  FFFFFFFFFFFFFFFF181818101010 1FFFBD5ABD5AB55ABFF
930 DATA  FBD5ABD5AB55ABFFFFFFFFFFFFFFFFFF181818101010 1FF
940 DATA  00030707060C787800030707070F7D7D00030707070F7D7D
950 DATA  00C0E0800000000000C0E0E0E0F0BEBE00C0E0E0E0F0BEBE
960 DATA  6000000000000007D3F1F1F3E7C38007D3F1F1D3A542800
970 DATA  0000000000000000BEFCF8F87C3C1C00BCE8D0A854281400
980 DATA  FCFBF7F7F68C7878F0838787070F7D7DF8D3A7D7A70F7D7D
990 DATA  3BD5EB850B0100003FDFEFEFEFF1BEBE31C1E1E1E1F1BEBE
1000 DATA 608080C0800183C77DBF0FDFBE7DBBC77DBF9F9D3A5529C7
1010 DATA 000103030181C1E3BEFDF9F97D3D1DE3BCE9D3A9552995E3
1020 DATA 9F00008E1B1B198E9160709E1B1B190E9B00078F7B7B79BF
1030 DATA F9000071D8D89871F9060E79D8D89871F100E0F1DEDE9EFD
1040 DATA C08000008080000081C08000000000081C0B87F639D3E7E81
1050 DATA 0301000001010008103010000010100810 11DFEC6B97D7E81
1060 DATA E0C0870C08040400E79FAB576FD5AD57E0C0870C08050D07
1070 DATA 1325C36121404001D7F7ABD5ED566AD51121C161214060C1
1080 DATA 8C9EBC1C0E8100C1A3C3836383DEBEC18C9EBC7C0E013EC1
1090 DATA 63F77371E307030789818 18D81F1F90763F57B7DE103F907
```

★私は，前にも，このＯＦコーナーに載ったのですが，友達は誰も気付いてはくれませんでした。くそーっ！（茨城県石岡市・**木村高広15才**）……【**影**：今回は，本人も気付かなかったりして。おーい，載ってるぞーい。】

PB-100/110用

PB-PACKMAN

(ピービー パックマン)



阪口　治

内　容

ブロックくずしのリメイク版のアルカノイドがゲーム・センターでヒットしたように，ゲームの世界もレトロブームかもしれません。そこで，なつかしのパックマンを元にしてＰＢで作ってみたのがこの〝ＰＢ－ＰＡＣＫＭＡＮ〟です。

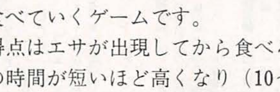
遊びかた

パクパクしているパックマン（＞または＜）を[4]キー(左へ)，または[6]キー（右へ）で動かし，せまってくるモンスター(Ω)から逃げながらエサ(○)を食べていくゲームです。

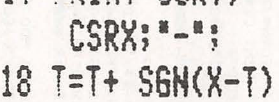
得点はエサが出現してから食べるまでの時間が短いほど高くなり（10～50点），エサを食べると中央に得点が表示されます。画面の左右がつながっているので，それを利用してモンスターからうまく逃げてください。

また，ときどきでてくるパワーエサ(♥)を食べるとモンスターが変化(♣)してパックマンのほうが逆にモンスターを食べることができ，普通のエサの3倍の得点になります。

モンスターにつかまったり，あまり長い間エサを食べずにいるとパックマンは爆発((＊))してしまい，３度死ぬとゲーム・オーバーです。



▲《写真１》モンスターから逃げながら，エサを食べるパックマンのＰＢ版！



▲《写真２》やった！パワーエサだ。これを食べると逆にモンスターが逃げるぞ

```
P0
1 L=3:S=0: PRINT " PB-PACKMAN"," HI";H
2 C=2:X=9:F$=">":M$="Ω": GOTO 7
5 C= INT( RAN#*12 ): IF C>X-3; IF C<X+3 THEN 5
7 T=C:J$="o": PRINT : IF RAN#<.3 ;J$="♥"
10 FOR I=30 TO 5 STEP -1: PRINT CSRC;J$; CSRT;M$; CSRX;F$;
15 IF KEY="6"; GOSUB 70:X=X+1:F$="<": IF X>11;X=0
16 IF KEY="4"; GOSUB 70:X=X-1:F$=">": IF X<0;X=11
17 PRINT CSRT;" "; CSRX;"-";
18 T=T+ SGN(X-T)
22 IF X=C THEN 55
23 IF X=T THEN 25
24 NEXT I: GOTO 26
25 IF M$="♣";I=I*3 : GOTO 55
26 L=L-1:A=X:B=X-1 : FOR I=0 TO 10 :A=A-1: IF A<0;A=0
27 B=B+1: IF B>10;B=10
28 PRINT CSRA;"( "; CSRB;" )"; CSRX;"*";: NEXT I
29 PRINT : PRINT " SCORE";S: IF S>H;H=S
30 IF L≠0 THEN 2
31 GOTO 1
55 P= INT(I/5)*10:S=S+P: PRINT CSRX;"-"; CSR4;P;
60 FOR I=0 TO 20: NEXT I:M$="Ω": IF J$="♥";M$="♣"
61 GOTO 5
70 PRINT CSRX;" "; : RETURN
```

《第１表》変数表

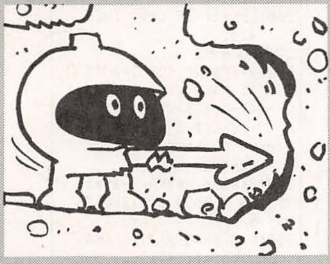
変数	内容
A，B	爆発用カウンタ
C	エサの位置
I	ループ・カウンタ
L	パックマンの数
P	得点
S	スコア
T	敵の位置
X	パックマンの位置
H	ハイスコア
F＄	パックマン
J＄	エサ
M＄	モンスター

★「萩の月」ってホントにおいしいですねえ。仙台のおじさんが買ってきたから，食べたの。(宮城県塩釜市・ガメスト13才)……【編：仙台から遊びにくる読者は，萩の月をおみやげに持ってくるんです。見城：くそー】

PB-100/110＋増設RAM用

DIGG DUGG-PB

（ディッグ ダッグ ピービー）



PBG

はじめて

近ごろアイデアが浮かばんもので，こういうゲームの移植(？)ばっかりしています。

遊びかた

一応はディグダグのつもりです。自分(♠)を[8][2][4][6]で上下左右に動かして，[5]でモリをうちます。モリは自分の進行方向(**注**：左右のみ)に飛んでいきます。

敵は2種類いますが，どちらも3回ぐらいモリをうち込めば倒せます。面数×2匹を倒すか，最後の1匹が逃げるとラウンド・クリアです。

最初，自分は3人で面クリアするごとに1人増えます。

なお，敵はたまにこちらのモリをよけることがありますので注意を!!

敵キャラ

◆：プーカァもどき…1～5面に登場。

□：ファイガもどき…6面以降に登場。

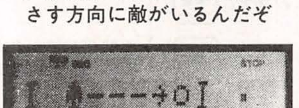
※炎(＝)をはく。炎はよけることができない。

※各100点

■：土…ディグダグは掘って進める。



▲《写真1》右はしの矢印のさす方向に敵がいるんだぞ



▲《写真2》敵が目変化した!モリをうってやっつけろ

敵は目変化(○)をして進む。

※モリは土をつきぬくことはできないので陰険うちはできません。

▬：…地上。べつに変わったことはない。

※敵のその面の最後の1匹がここの一番左はしにきたとき，敵が逃げたとする。

※土は掘ると10点，面クリア(面数×200)点。

《第1表》変数表

A，B，D，E…座標
F＄，G＄，J＄，K＄，L＄，O＄，P＄……キャラクター
M…………残り
N…………モリの進む方向
R…………倒した数
S…………スコア
Z(1)………面数
＄，T＄～Z＄…画面
C，H，I…汎用

最後に

ゲームをする前に，DEFM 1としてください。

DIGG DUGG-PBのプログラム・リスト

```
P0
 10 PRINT " DIG DUG
     PB ": VAC :J$=
    "↓":K$="・":L$="
    ↑":N=1:M=3
 15 O$="O":P$="■":F
    $="◆":G$="o":Z(
    1)=1
 20 FOR A=1 TO 5:T$
    (A)="■■■■■■■":
    NEXT A
 21 W$="■■■ ■■■":Z$
    ="■■■  ■■":T$="
    -------"
 25 PRINT "ROUND";Z
    (1): IF Z(1)>5;
    F$="□"
 27 PRINT "ATO";M
 30 A=4:B=4
 35 D=4:E=7:Q=.5:H=
    0
 40 $="I"+S$(B)+"I"
 50 I= INT( RAN#*5)
 60 IF Q<1; GOSUB 2
    00: IF I=9 THEN
     300
 70 C$= KEY: IF C$≠
    ""; GOSUB # VAL
    (C$)
 80 PRINT CSR0;$;"
    ":J$(( SGN(B-E)
    )+1); CSRA;"♠";
 90 IF E=B; IF Q<1;
     PRINT CSRD;F$(
    H);
100 IF A=D; IF B=E;
     IF Q<1 THEN 30
    0
110 IF Q≧1; PRINT C
    SRD;N$( INTQ);
120 IF Q≧1;Q=Q-.2
130 IF Q>2.5 THEN 4
    00
140 IF Z(1)*2-R=1;
    IF D=1; IF E=1
    THEN 420
190 GOTO 40
200 H=0: GOTO 210+I
    *10
210 IF D>1;D=D-1
215 IF MID(D+1,1)="
    ■";H=1
217 RETURN
220 IF D<7;D=D+1
225 IF MID(D+1,1)="
    ■";H=1
227 RETURN
230 IF E>1;E=E-1
235 IF MID(D+1,1)="
    ■";H=1
237 RETURN
240 IF E<7;E=E+1
245 IF MID(D+1,1)="
    ■";H=1
247 RETURN
250 IF F$="◆"; RETU
    RN
260 I= SGN(A-D): IF
     I=0; RETURN
263 IF B≠E; RETURN
270 FOR C=D+I TO 4+
    I*3 STEP I
280 IF MID(C+1,1)="
    ■";C=4+I*3: GOT
    O 299
285 PRINT CSRC;"=";
290 IF C=A;C=4+I*3:
    I=9
299 NEXT C: RETURN
300 $="♠o* ": FOR I
    =1 TO 4
310 PRINT CSRA; MID
    (I,1);
320 FOR C=0 TO 100:
     NEXT C: NEXT I
340 PRINT : PRINT "
    Miss...":M=M-1:
     IF M>0 THEN 27
350 PRINT " Game Ov
    er !","SCORE";S
    : END
400 PRINT CSRD;"*";
    : FOR I=0 TO 20
    : NEXT I
410 S=S+100:R=R+1:
    IF R<Z(1)*2 THE
    N 35
420 FOR I=0 TO 100:
     NEXT I: PRINT
430 PRINT "ROUND CL
    EAR!":S=S+Z(1)*
    200:M=M+1
450 R=0:Z(1)=Z(1)+1
    : GOTO 20

P2
 10 IF B=7; RETURN
 20 B=B+1:$="I"+S$(
    B)+"I": IF MID(
    A+1,1)="■";S=S+
    10
 30 $= MID(1,A)+" "
    + MID(A+2)
 40 S$(B)= MID(2,7)
100 RETURN

P4
 10 IF A=1; RETURN
 20 N=-1:A=A-1: IF
    MID(A+1,1)="■";
    S=S+10
 30 $= MID(1,A)+" "
    + MID(A+2)
 40 S$(B)= MID(2,7)
100 RETURN

P5
 10 IF N=1; IF A=7;
     RETURN
 20 IF N≠1; IF A=1;
     RETURN
 30 FOR C=A+N TO 4+
    N*3 STEP N
 40 IF MID(C+1,1)="
    ■";C=4+N*3: GOT
    O 100
 50 IF N=1; PRINT C
    SRC;"→";
 60 IF N≠1; PRINT C
    SRC;"←";
 70 IF ABS(C-A)>1;
    PRINT CSRC-N;"-
    ";
 80 IF C=D; IF B=E;
    Q=Q+1:C=4+N*3
100 NEXT C: RETURN

P6
 10 IF A=7; RETURN
 20 N=1:A=A+1: IF M
    ID(A+1,1)="■";S
    =S+10
 30 $= MID(1,A)+" "
    + MID(A+2)
 40 S$(B)= MID(2,7)
100 RETURN

P8
 10 IF B=1; RETURN
 20 B=B-1:$="I"+S$(
    B)+"I": IF MID(
    A+1,1)="■";S=S+
    10
 30 $= MID(1,A)+" "
    + MID(A+2)
 40 S$(B)= MID(2,7)
100 RETURN

P9
 10 Programd
 20 by.PBG
```

PB-100

★もしや，東五反田を「ひがしごたんだ」と読まずに，「ひがしごはんだ」と読んだのは私だけでしょうか。(群馬県利根郡・**のらさん15才**)……**【影：いつもお母さんに「ごはんだよー」なんて言われてるから…。】**

PC-1245用

バトラー
BATTLER



田中　栄造

■内容　ストーリー

あなたは君主の称号をもらうために，17人の騎士と戦闘するのであった。

■遊びかた

タイトーの「黄金の城」のようなゲームです。敵も自分も鎧(よろい)をつけていて，盾(たて)のないところに剣でさされるとそこの鎧は，はがれて裸になります。そして，裸の部分をさされると勝負がつきます。

勝つとつぎのレベルの騎士と戦えます。負けるとゲーム・オーバーです。17人の騎士を倒すと，君主になってハッピー・エンドです。

■キー操作

DEFAでスタート。剣はQAZで上中下，盾は／＊－で上中下に動きます。

■敵

敵は剣でさす前にうしろに剣をふりあげます。それでどこにさすかがわかります。すばやく盾を合わせましょう。

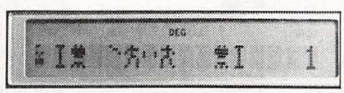
■難易度

敵の剣の動きが速いと思う人は，170行の16の値を大きくすると遅くなります。

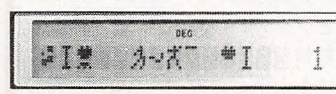
あと95行の20の値を大きくすると，自分の剣がきまりやすくなります。

BATTLERのプログラム・リスト

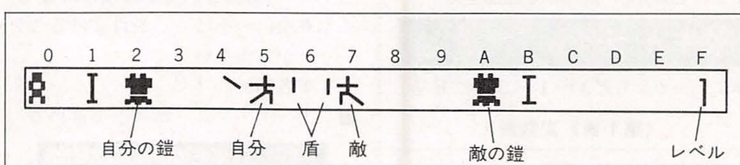
```
10:"A" CLEAR : RANDOM :
   DIM B(1,2),C(1,2)
20:USING "####": WAIT 1
   20: PRINT " B A T T
   L E R"
30:L=1:S=0
40:FOR I=0 TO 1: FOR O=
   0 TO 2:B(I,O)=0:C(I,
   O)=0: NEXT O: NEXT I
   :D=1:E=1
50:WAIT 0: BEEP 1:
   PAUSE " SCORE ";S:
   PRINT " I           I"
   ;L: CALL 4576: GOSUB
   300: IF L>7 GOSUB 50
   0: RETURN
60:GOSUB 500
70:K= ASC INKEY$ :M=(K=
   81)+(K=65)*2+(K=90)*
   3: IF M<>0 THEN 95
80:Q=(K=47)+(K=42)*2+(K
   =45)*3: IF Q>0 LET D
   =Q-1
90:IF RND 3<3 THEN 150
92:GOTO 60
95:IF ( RND 20)-L<3 LET
   E=M-1: POKE &F822,3*
   4^E
100:POKE &F815,0,0,0,0,6
   4,36,18,79: ON M
   GOTO 110,115,120
110:POKE &F81D,50,2,2,2,
   2: GOTO 130
115:POKE &F81D,52,4,4,8,
   8: GOTO 130
120:POKE &F81D,56,8,8,16
   ,16
130:IF E=M-1 THEN 60
140:A=1: GOSUB 350: GOTO
   90
150:CALL 4576:M= RND 3:
   ON M GOTO 155,160,16
   5
155:POKE &F827,65,1,1,1,
   1: GOTO 170
160:POKE &F826,52,68,4,4
   ,8,8: GOTO 170
165:POKE &F827,68,16,16,
   32,32
170:Z$= MID$ ("/*-",M,1)
   : FOR I=0 TO 16-L:
   IF INKEY$ =Z$ LET D=
   M-1: POKE &F81E,3*4^
   D
175:NEXT I
180:POKE &F824,79,18,36,
   64,0,0,0,0: ON M
   GOTO 185,190,195
185:POKE &F81F,2,2,2,2,5
   0: GOTO 200
190:POKE &F81F,8,8,4,4,5
   2: GOTO 200
195:POKE &F81F,16,16,8,8
   ,56
200:IF D=M-1 THEN 60
210:A=0: GOSUB 350: GOTO
   60
250:S=S+6: BEEP 2: WAIT
   150: PRINT " YOU ARE
    WINNER": FOR I=0 TO
   2:S=S-B(0,I)+B(1,I):
   NEXT I
260:L=L+1: IF L=18 THEN
   420
270:GOTO 40
300:V=&F80A: FOR I=0 TO
   1: POKE V,70-C(I,0),
   47-C(I,1),110-C(I,2)
   ,47-C(I,1),70-C(I,0)
310:V=&F832: NEXT I:
   RETURN
350:B(A,M-1)=B(A,M-1)+1:
   ON M GOTO 355,360,36
   5
355:C(A,0)=C(A,0)+6:C(A,
   1)=C(A,1)+7:C(A,2)=C
   (A,2)+2: GOTO 370
360:C(A,1)=C(A,1)+8:C(A,
   2)=C(A,2)+12: GOTO 3
   70
365:C(A,0)=C(A,0)+64:C(A
   ,1)=C(A,1)+32:C(A,2)
   =C(A,2)+96
370:IF A=1 LET E=M-1
375:CALL &6F5A: IF B(A,M
   -1)=1 GOSUB 300:
   RETURN
380:ON A+1 GOTO 400,250
400:L=L-1: BEEP 3: WAIT
   120
410:PRINT "    < END >":
   WAIT : PRINT "SC.";S
   ;"  WON";L: END
420:BEEP 1: PRINT " YOU
   ARE LORD": BEEP 1:S=
   S+30: GOTO 410
500:CALL 4576
510:POKE &F815,1,2,2,4,6
   8,50,15,10,114,3*4^D
   ,0,0,0: POKE &F822,3
   *4^E,114,10,15,50,68
   : RETURN
```



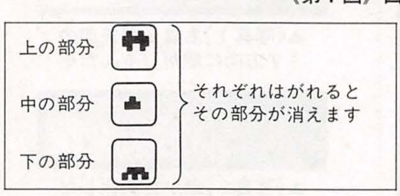
▲《写真1》さあ，17人の騎士との戦いがはじまった



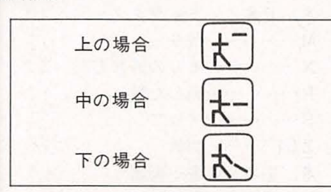
▲《写真2》よし，敵の下の鎧がはがれた。チャンスだ



《第1図》画面解説



《第2図》鎧表示



《第3図》敵の剣のふりあげかた

★近頃，毎晩毎晩，影さんの夢を見て，うなされます。つぐ美さん，ヘルプ・ミー!!（奈良県高田市・K・I 13才）……
【つぐ美：影さんが夢に現れること自体危ないですね。影：つぐ美ちゃんは私の夢を見ながらスヤスヤ眠るくせに。】

PC-1500/1501+
拡張RAM用

サンセット・フリップ



あおき ひばり

プロローグ

ここはBa-Magaスタジアム。観衆のざわめきをぬって試合開始のゴングが鳴った。ドロップキック，ラリアット…。流れるような技の連係，そして，サンセット・フリップでピンフォールだ！ 9種＋αの持ち技を巧みに使い，勝ち進め！

総登場技数14種＋α，技の表示は最高12枚のアニメーション・グラフィック。この過激さに君はついていけるか！ プロレス・ゲームの頂点，今ここに登場!!

プレイング

RUNさせるとタイトル類が表示されますので，指示どおり操作してください。ラウンド1の表示のあと，リングの表示になります(**第1図**)。

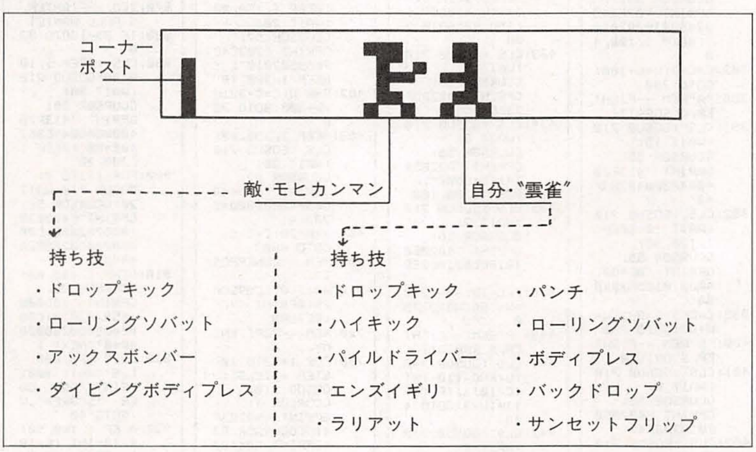
あなたは，〝雲雀〟を操作してモヒカンマンを倒してください。4，6で移動します。雲雀とモヒカンマンの距離が6ドット以内になると，どちらかのヘッドロック状態になりますので（**第2図**)，雲雀のヘッドロック状態ならばモヒカンマンにかけたい技を素早く入力してください。入力が遅かったりすると，モヒカンマンのヘッドロックとなり，技をかけられてしまいます。

雲雀の技のキー入力は**第1表**を参照してください。敵に与えるダメージは表の下のほうの技ほど強力ですが，バックドロップ，ラリアット，サンセットフリップはときどきモヒカンマンにリバースされることがあります。

また，モヒカンマンがアックスボンバー，ダイビングボディプレスに入ったら，Mキーを押し続けることにより，モヒカンマンの技をリバースすることもできます(**第3図**)。さらに，モヒカンマンが雲雀の技を受けて倒れている間に5を押すことにより，強制的に立たせて雲雀のヘッドロック状態になります。

以下，このようにゲームを進行させ，どちらかのエネルギーがなくなると自動的にフォールの体勢になります。技をかけてモヒカンマンをダウンさせたときのダウン時間の長さをだいたいの目やすにしてください。どちらかが3カウント取れば試合終了で，雲雀が勝てばつぎのラウンドに進みます。

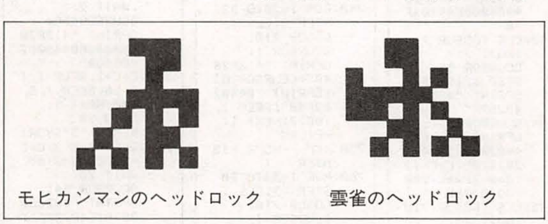
雲雀がフォールしたときにある状態になると，「AYAKO MY LOVE!!」と表示され，32,300点のかくれボーナス点になります。めったにでませんが…。モヒカンマンにフォールされるまで試合は続きます。では，みなさんの健闘を祈ります。



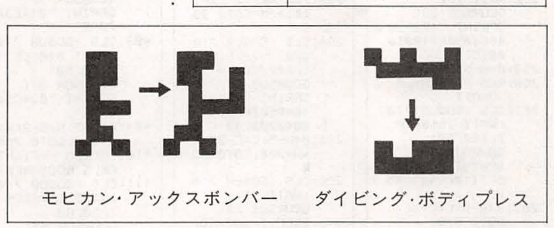
《第1図》 リング(画面)の説明

《第1表》雲雀の技とキー入力

入力キー	技　名
Q	ドロップキック
W	パンチ6連発
E	ハイキック
A	ローリングソバット
S	ドリル・ア・ホール パイルドライバー
D	ボディプレス
I	エンズイギリ
O	バックドロップ
P	ラリアット
K	サンセットフリップ



《第2図》 これがヘッドロックだ



《第3図》 モヒカンマンの技をリバースできる



▲《写真1》右が君の操作する雲雀だ



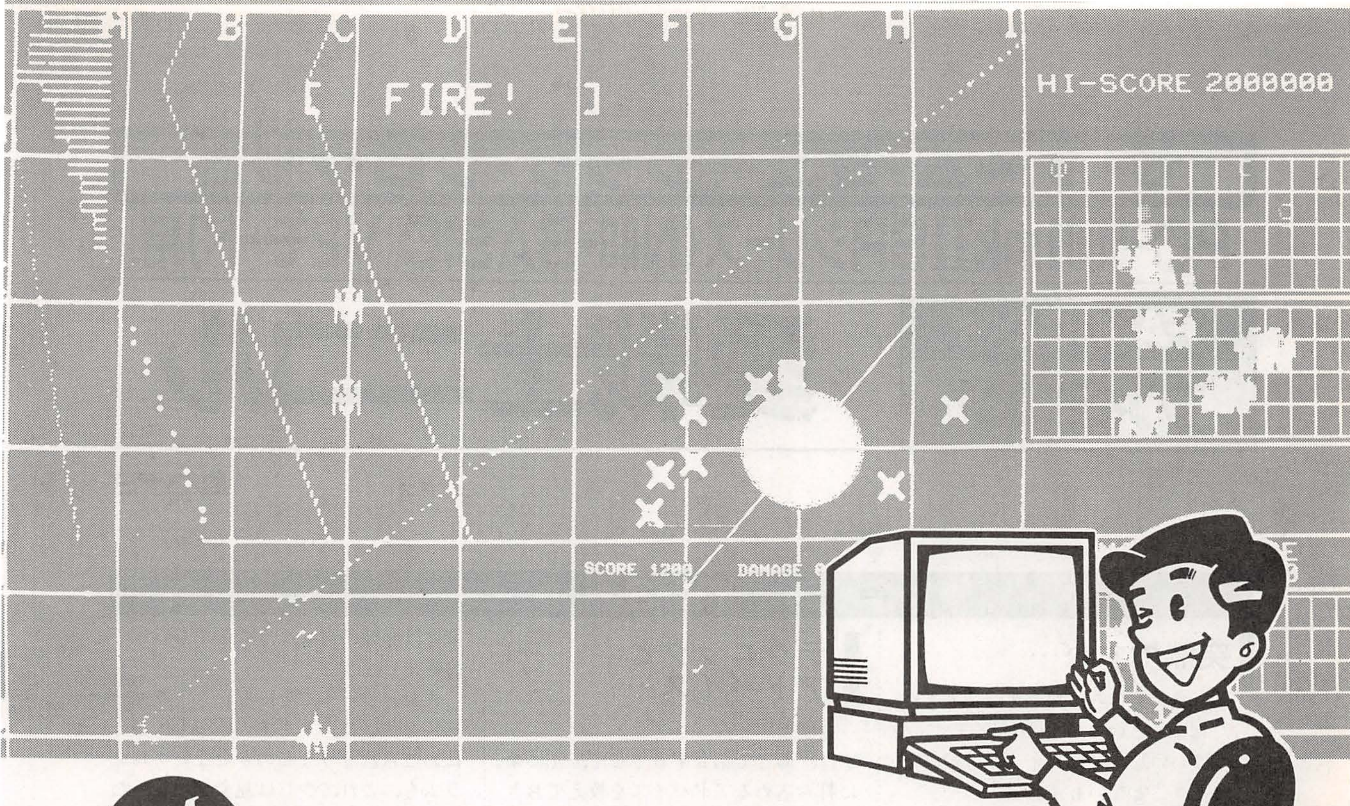
▲《写真2》なんだ〜，この技は，いったい…

★…何も書くことがない。しかし何か書かねば…。うっダメだ！もう俺には文字を書く力は残ってねえ。さらばだ…。(東京都新宿区・Dempanian 14才)……【編：♪さよなら〜，さよなら〜。Dr.D：：♪さ〜らばラバウルよー。】

```
  5:ARUN :WAIT 0:
    PRINT "* BIWAK
    UBISOFT PRESEN
    TS *":BEEP 1,2
    50,400:BEEP 1,
    200,400:BEEP 1
    ,150,550
 10:BEEP 5:FOR I=0
    TO 24:WAIT 1:
    CLS :GCURSOR I
    :PRINT "* SUNS
    ET FRIP *":
    NEXT I
 20:CLS :GCURSOR 2
    5:WAIT 30:
    PRINT "* SUNSE
    T FRIP *":BEEP
    2
 30:WAIT 100:PRINT
    "* Program by
    HIBARI AOKI *"
 40:CLEAR :BEEP 3:
    WAIT :PRINT "G
    AME START-HIT(
    ENTER)KEY!"
 50:RANDOM :A=A+1:
    B=70+RND A*5:C
    =50+RND A*10:
    WAIT 0:CLS :
    GCURSOR 25:
    PRINT "* ROUND
     ";A;" *"
 60:FOR I=100TO 5
    STEP -5:BEEP 1
    ,I,100:NEXT I:
    BEEP 5:WAIT 50
    :PRINT ""
 70:CLS :GCURSOR 4
    0:PRINT "FIGHT
    !!":BEEP 1,8,3
    000
 80:K=65:M=55:ON
    ERROR GOTO 200
100:REM --MAIN
110:L$=INKEY$ :IF
    L$="4"LET K=K-
    2:O=3:GOTO 130
120:IF L$="6"LET K
    =K+1:O=-2:B=B+
    1
130:RANDOM :N=RND
    3:IF (N=1)+(N=
    3)LET M=M+3:
    GOTO 150
140:IF N=2LET M=M-
    1
150:CLS :GOSUB 710
    :GCURSOR M:
    GPRINT "413F2B
    4804":WAIT 2:
    GCURSOR K:
    GPRINT "482B3F
    40"
160:IF (K-M)<6GOTO
    180
170:GOTO 110
180:Z=A:IF A>10LET
    Z=10
190:RANDOM :D=(RND
    (10+Z)-RND Z)+
    O:IF D>5GOTO 3
    00
200:REM --ENEMY,S
    FIGHT
210:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 10:BEEP
    1,200,40:
    GCURSOR 55:
    GPRINT "402054
    097F2B5818"
220:P=10-RND (B/4)
    :IF P<1LET P=2
230:IF P>4LET P=3
240:Q=P*10+240:
    GOTO Q
250:REM --ENEMY,S
    DROPKICK
251:CLS :GOSUB 760
    :CLS :GOSUB 71
    0:BEEP 1,100,5
    0
252:WAIT 10:
    GCURSOR 55:
    GPRINT "403F2B
    48040506040818
    081C1C"
253:B=B-5:GOTO 870
260:REM --ENENY,S
    SOBATT
261:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 15:BEEP
    1,100,50:
    GCURSOR 56:
    GPRINT "04082B
    5F1110084A3C46
    06"
262:B=B-8:C=C-1:
    GOTO 870
270:REM --ENEMY,S
    AX.BOMBER
271:CLS :GOSUB 760
    :CLS :GOSUB 71
    0
272:WAIT 4:GCURSOR
    54:GPRINT "403
    F2B48000000402
    33F49080E":IF
    (RND (B-C)>10)
    +(RND B>20)
    GOTO 277
273:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 8:
    GCURSOR 55:
    GPRINT "7F2B48
    00000304482B3F
    41"
274:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 7:
    GCURSOR 55:
    GPRINT "7F2B48
    0304482B3F41"
275:BEEP 1,130,50:
    CLS :GOSUB 710
    :WAIT 8:
    GCURSOR 52:
    GPRINT "0E086B
    3F410000323408
    0604020205"
276:B=B-15:C=C-3:
    GOTO 880
277:T$=INKEY$ :IF
    T$<>"M"GOTO 27
    3
278:CLS :GOSUB 710
    :BEEP 1,150,80
    :WAIT 20:
    GCURSOR 55:
    GPRINT "0C0C18
    084426156D060E
    "
279:B=B-1:C=C-10:W
    =W+200:GOTO 79
    0
280:REM --ENEMY,S
    FLYINGBODYPRES
    S
281:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 8:
    GCURSOR 54:
    GPRINT "1C0C0B
    18080406050448
    2B3F40":BEEP 1
    ,100,5
282:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 12:
    GCURSOR 54:
    GPRINT "413F2B
    48000060445062
    406460"
283:CLS :GOSUB 710
    :GCURSOR 21:
    GPRINT "442B7F
    01"
284:WAIT 10:
    GCURSOR 61:
    GPRINT "604060
    60406060"
285:CLS :GCURSOR 2
    0:GPRINT "703B
    1F01"
286:CLS :GCURSOR 1
    9:GPRINT "017F
    2B08"
287:CLS :GCURSOR 2
    0:GPRINT "6030
    0D1313"
288:CLS :GCURSOR 2
    8:WAIT 7:
    GPRINT "080402
    0E0607"
289:CLS :WAIT 0:
    GCURSOR 8:
    GPRINT "60":
    WAIT 7:GCURSOR
    40:GPRINT "010
    2020407040C0E"
290:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 0:
    GCURSOR 54:
    WAIT 20:GPRINT
    "0162424362666
    760"
291:IF (RND (B-C)>
    10)+(RND B>15)
    GOTO 293
292:GOTO 296
293:T$=INKEY$ :IF
    T$<>"M"GOTO 29
    6
294:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 20:BEEP
    1,100,50:
    GCURSOR 54:
    GPRINT "204040
    40406070000000
    00482B3F40"
295:B=B-5:C=C-20:W
    =W+300:GOTO 79
    0
296:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 10:
    GCURSOR 55:
    BEEP 1,100,50:
    GPRINT "607050
    7050707038":B=
    B-30:C=C-8:
    GOTO 880
300:REM --FIGHTER,
    S FIGHT
310:CLS :BEEP 2,50
    ,90:GOSUB 710:
    WAIT i:GCURSOR
    54:GPRINT "1C5
    82B7F08542040"
320:RANDOM :T=RND
    (INT ((INT (C/
    15))+RND (5+Z)'
    )):IF (T>8)+(T
    =4)THEN 210
330:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 1:
    GCURSOR 54:
    GPRINT "1C582B
    7F08542040":J$
    =INKEY$
340:IF J$=""GOTO 2
    00
350:GOTO J$
360:"Q"REM --FIGHT
    ER,S DROPKICK
361:GOSUB 730:CLS
    :BEEP 1,100,50
    :GOSUB 710:
    WAIT 20:
    GCURSOR 54:
    GPRINT "413F2B
    48040506040818
    080C0C"
362:W=W+100:C=C-3:
    GOTO 790
370:"W"REM --FIGHT
    ER,S PANCH
371:CLS :FOR I=0TO
    5:GOSUB 710:
    GCURSOR 56:
    GPRINT "413F2B
    4000482B3F40":
    BEEP 1,100,20
372:WAIT 2:GCURSOR
    55:GPRINT "014
    33F2A4204482B3
    F40":NEXT I
373:C=C-3:W=W+100:
    GOTO 790
380:"E"REM --FIGHT
    ER,S HI-KICK
381:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 15:
    GCURSOR 56:
    GPRINT "413F2B
    48040000482B3F
    40":BEEP 1,150
    ,40
382:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 10:
    GCURSOR 56:
    GPRINT "07034D
    32450870083030
    ":BEEP 1,100,4
    0
383:C=C-3:W=W+100:
    GOTO 790
390:"A"REM --FIGHT
    ER,S SOBATT
391:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 15:
    GCURSOR 55:
    GPRINT "413F2B
    48040000482B3F
    40"
392:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 10:BEEP
    1,120,30:
    GCURSOR 55:
    GPRINT "0E463C
    4A0810105F2B08
    04"
393:C=C-5:B=B-1:W=
    W+80:GOTO 790
400:"S"REM --FIGHT
    ER,S DRIVER
401:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 8:
    GCURSOR 55:
    GPRINT "402050
    10503B3F40"
402:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 10:
    GCURSOR 57:
    GPRINT "014E30
    7B7F"
403:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 8:BEEP 1
    ,150,50:
    GCURSOR 57:
    GPRINT "024D50
    663E"
404:C=C-7:B=B-2:W=
    W+180:GOTO 790
410:"D"REM --FIGHT
    ER,S BODYPRESS
411:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 13:BEEP
    1,50,80:
    GCURSOR 55:
    GPRINT "01433F
    2A4204482B3F40
    "
412:CLS :GOSUB 710
    :BEEP 1,100,50
    :WAIT 10:
    GCURSOR 56:
    GPRINT "606440
    62504460000048
    2B3F40"
413:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 10:
    GCURSOR 56:
    GPRINT "606646
    6243426201":C=
    C-4:W=W+50
414:IF C>5CLS :
    GOSUB 710:WAIT
    20:GCURSOR 56:
    BEEP 1,150,50:
    GPRINT "185828
    78481838604":
    GOTO 790
415:W=W+350:FOR I=
    1TO 3:GOSUB 71
    0:WAIT 20:
    GCURSOR 56:
    GPRINT "185828
    78681838604000
    00006060203020
    4040"
416:BEEP 1,100,80:
    GCURSOR 56:
    GPRINT "185828
    78681838604000
    00006060206020
    4040":NEXT I:
    GOTO 830
420:"I"REM --FIGHT
    ER,S ENZUIGIRI

421:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 15:
    GCURSOR 56:
    GPRINT "413F2B
    48040000000048
    2B3F40"
422:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 10:
    GCURSOR 57:
    BEEP 1,80,80:
    GPRINT "04453F
    2B4A020E120606
    "
423:C=C-7:B=B-1:W=
    W+100:GOTO 790
430:"O"REM --FIGHT
    ER,S BACKDROP
431:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 15:
    GCURSOR 54:
    GPRINT "413F2B
    48080000482B3F
    40"
432:V=RND (10-INT
    (C/10)):IF (V=
    2)+(V=4)BEEP 1
    ,150,50:GOTO 2
    00
433:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 8:
    GCURSOR 56:
    GPRINT "482B5F
    29560E"
434:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 8:
    GCURSOR 56:
    GPRINT "A02858
    141E64660E":
    BEEP 1,80,100
435:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 7:
    GCURSOR 56:
    GPRINT "402050
    10186669106868
    "
436:C=C-10:B=B-2:W
    =W+160:GOTO 79
    0
440:"P"REM --FIGHT
    ER,S RARIATT
441:CLS :GOSUB 730
    :U=RND (10-INT
    (C/10)):IF (U=
    1)+(U=3)GOTO 4
    45
442:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 8:
    GCURSOR 56:
    GPRINT "413F2B
    4804000E482B3F
    40"
443:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 7:
    GCURSOR 56:
    BEEP 1,150,50:
    GPRINT "493F27
    482B7F"
444:GCURSOR 52:
    GPRINT "065638
    44020038180404
    281420":C=C-12
    :B=B-2:W=W+200
    :GOTO 790
445:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 15:
    GCURSOR 55:
    BEEP 1,80,80:
    GPRINT "413F2B
    48044A2A3F43":
    GOTO 200
450:"K"REM --FIGHT
    ER,S SUNSETFRI
    P
451:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 15:
    GCURSOR 54:
    GPRINT "413F2B
    4804000000482B
    3F40"
452:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 15:BEEP
    1,80,50:
    GCURSOR 54:
    GPRINT "07034D
    32450870083030
    "
453:CLS :GOSUB 710
    :GCURSOR 54:
    GPRINT "606440
    60504460":
    GCURSOR 69:
    WAIT 15:GPRINT
    "482B3F40"
454:CLS :WAIT 0:
    GCURSOR 20:
    GPRINT "7C442B
    7F":WAIT 13:
    GCURSOR 54:
    GPRINT "606440
    60504060"
455:CLS :GCURSOR 2
    0:GPRINT "703B
    1F":CLS :
    GCURSOR 20:
    GPRINT "7F2B08
    "
456:CLS :GCURSOR 2
    4:GPRINT "6030
    0C1313"
457:CLS :GCURSOR 3
    3:GPRINT "0302
    021C040C0C"
458:CLS :WAIT 0:
    GCURSOR 20:
    GPRINT "60":
    WAIT 10:
    GCURSOR 42:
    GPRINT "020119
    190601"
459:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 8:
    GCURSOR 54:
    GPRINT "606C4C
    6A45426201"
460:V=RND (10-INT
    (C/10)):IF (V=
    3)+(V=5)+(V=8)
    +(C>50)GOTO 46
    3
461:CLS :GOSUB 710
    :BEEP 1,150,90
    :WAIT 20:
    GCURSOR 57:
    GPRINT "703C4C
    7068502010":
    BEEP 1,200,10
462:B=B-8:C=C-30:W
    =W+300:GOTO 79
    0
463:BEEP 1,150,80:
    CLS :GOSUB 710
    :WAIT 30:
    GCURSOR 57:
    GPRINT "606440
    60504060000048
    2B3F41"
464:B=B-20:C=C-6:
    GOTO 880
700:REM --CONERPOS
    T
710:WAIT 0:GCURSOR
    20:GPRINT "7C"
    :RETURN
720:REM --ROPE.ENE
    MY
730:FOR I=53TO 20
    STEP -3:CLS :
    GOSUB 710:
    GCURSOR I:
    GPRINT "482B3F
    41":GCURSOR 62
    :GPRINT "04482
    B3F40":BEEP 1,
    160,2:NEXT I
740:FOR I=20TO 53
    STEP 3:CLS :
    GOSUB 710:
    GCURSOR I:
    GPRINT "413F2B
    48":GCURSOR 62
    :GPRINT "04482
    B3F40":BEEP 1,
    160,2:NEXT I:
    RETURN
750:REM --ROPE.FIG
    HTER
760:FOR I=53TO 20
    STEP -3:CLS :
    GOSUB 710:
    GCURSOR I:
    GPRINT "482B3F
    40":GCURSOR 62
    :GPRINT "04482
    B3F41":BEEP 1,
    160,2:NEXT I
770:FOR I=20TO 53
    STEP 3:CLS :
    GOSUB 710:
    GCURSOR I:
    GPRINT "403F2B
    48":GCURSOR 62
    :GPRINT "04482
    B3F41":BEEP 1,
    160,2:NEXT I:
    RETURN
780:REM --ENEMY,S
    FALL HANTEI
790:IF C>0GOTO 840
800:CLS :BEEP 1,10
    0,50:GOSUB 710
    :WAIT 30:
    GCURSOR 56:
    GPRINT "606440
    62504460000048
    2B3F40":BEEP 1
    ,200,30
810:FOR I=1TO 3:
    GOSUB 710:WAIT
    20:GCURSOR 56:
    GPRINT "185828
    78681838604000
    00006060203020
    4040"
820:BEEP 1,100,80:
    GCURSOR 56:
    GPRINT "185828
    78681838604000
    00006060206020
    4040":NEXT I:
    IF C=-5GOSUB 9
    90
830:BEEP 5,8,800:
    CLS :WAIT 0:
    GCURSOR 25:
    GPRINT "0F482B
    3F480F":W=W+60
    0:WAIT 200:
    GCURSOR 40:
    PRINT W;" POIN
    T":GOTO 50
840:R=10-INT (C/10
    ):FOR I=1TO R:
    CLS :GOSUB 710
    :WAIT 2:
    GCURSOR 56:
    GPRINT "606440
    62504460000048
    2B3F40"
850:B=B+1:BEEP 1,8
    ,100:BEEP 1,15
    ,80:X$=INKEY$
    :IF X$="5"GOTO
    970
860:NEXT I:GOTO 80
870:REM --FIGHTER,
    S FALL HANTEI
880:IF B>-1GOTO 93
    0
890:CLS :BEEP 1,10
    0,50:GOSUB 710
    :WAIT 30:
    GCURSOR 56:
    GPRINT "413F2B
    48000060445062
    406460":BEEP 1
    ,200,30
900:FOR I=1TO 3:
    GOSUB 710:WAIT
    20:GCURSOR 56:
    GPRINT "406038
    18687828581C00
    00006060203020
    4040"
910:BEEP 1,100,80:
    GCURSOR 56:
    GPRINT "406038
    18687828581C00
    00006060206020
    4040":NEXT I
920:BEEP 5,8,800:
    CLS :WAIT 300:
    PRINT "GAME OV
    ER   SCORE=";W
    :GOTO 40
930:BEEP 1,100,50:
    R=10-INT (B/10
    ):FOR I=1TO R
940:CLS :GOSUB 710
    :WAIT 2:
    GCURSOR 56:
    GPRINT "413F2B
    48000060445062
    406460"
950:C=C+1:BEEP 1,1
    5,80:BEEP 1,8,
    100:NEXT I:
    GOTO 80
960:REM --"5"SYORI
970:CLS :B=B-3:C=C
    -2:GOSUB 710:
    WAIT 20:
    GCURSOR 54:
    GPRINT "402850
    08181C482B7F":
    GOTO 300
980:REM -- ?
990:BEEP 3:WAIT 20
    0:GCURSOR 40:
    PRINT "AYAKO M
    Y LOVE!!":W=W+
    32300:BEEP 2:
    RETURN
```

★友人のTは，パソコンのしすぎで本体を親に隠され，ソフトをなくし，しまいには人のパソコンで遊ぶひさんなヤツです。(香川県木田郡・**てんてんてん12才**)……【**影**：ぐはは，なんてことだ。**編**：笑っていいの？影さん。】



BM特選 ランダムコーナー

本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オールマシン語のソフト，また，実用ソフトを選んで掲載しています。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表，フローチャートなども必ずつける)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

APPLEⅡ・Ⅱe/コモドール64/MAXMACHINE/ぴゅう太/JX/RX-78/SMC-777/JR-800/PC-8201/FX-750Pなどの機種は，このコーナーで月がわり掲載していきますので，どしどしご応募ください。実用プログラムもこのコーナーで掲載します。

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkIISRシリーズ（N88-BASIC V2モード）用

FAMICOM
ファミコン

愛戦士ニコル

YK-2

突然ですが…

今一番おもしろいビデオゲームといったらなんといっても「ダライアス」！ 音楽はいいし，グラフィックは最高だし，言うことないもんね。

でも，地元のゲーム・センターじゃ，しょっちゅう中ボーがたまっててなかなかできないんだ，これが（日野○中のキミたちだよ～，キミたち！）。おもわず仙道波蹴（せんどうウェーブキック）をくりだしたくなるのをがまんしつつ，他のゲームでもしようというんで，最近はまりだしたゲームがコナミの「恋のホットロック」。

怒りに燃えてはまりまくったおかげで，今では2周ぐらいできるようになった。はじめはつまんなそうにみえたこのゲームも極めてみると，とってもオモシロイ。やっぱりコナミはすごいや！

というわけで，今月は同社の「愛戦士ニコル」のBGMに挑戦してみました。ニコルはコナミのファミコン・ディスク用のゲームで，キングコング2とエスパードリームをたして2でわったようなゲームです（VGGの見城先生のノリだなこりゃ）。



テクニックとアドバイス…

今回使用したプログラム・テクニックは，あとで紹介するとして，先に楽に打ち込めるアドバイスを教えておきましょう。まず，文字列ですが，だらだらと同じ文字が続くものは，区切りのいい数（二つや四つおき）にスペースをはさんであるので，デバックのとき目安にするといいでしょう。

230行などのボリュームだけを変化させて，同じ音符をならべてあるのは，「ソフト・エンベロープ」といって，そのことについてはいつもYu-You君が口うるさく言っていたからみんなわかると思います（といってごまかす手ヌキのYK－2であった）。まあ，コナミの音楽には必要不可欠なものとでもいっておきましょう。

また，パートごとにも〝'〟（リマーク）を付けてあります。いつもはDr.におこられそうな私のきたないプログラムも，これで少しは見やすくなった…カナ？

ちょっと役に立つLFOテクニック…

ニコルのBGMを聞いていて，まず耳についたのがあの鮮やかなLFO（ビブラート）。88でマネをしようなどと思ったら…「ギャーン！（びっくりした音）」な…なんとッ！ 98には付いていたLFOディレイ・タイムがッ！ 88にはッ，ないぞッ！ ということに気が付いたのだ。

★お便りコーナー★

今月はとくにこれといったものはなかったんだけど，2人ばかり紹介することにしましょう。

★YK－2先生，ぼくはFM音源の音色を作りたくてマニュアルを読んだり，ベーマガのリストをいじったりしてガンバっているのですが，どうも思いどおりにいかないのです。どうかいい方法を教えてください。

（埼玉県三郷市・**前川利明君14才**）

■前川君は便せん5枚にもわたっていろいろ書いてきてくれたのですが，ページがないので要約させてもらいました。

手紙の内容からすると，前川君はBASICもいじれるみたいだし，あとは努力しだいじゃないのかな…。FM音源のパラメータというものは初心者にもわかりづらく，めんどうくさいものですが，いい音を作るには納得のいくまでやり直しするしかないと思います。くわしいことはここでは書けないけど，ベーマガのバックナンバーで私のコーナーや，別冊「ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集」のFM音源講座を読んで，じっくり勉強してほしい。

それでもわかんなかったら，「何を」「どういうふうな音にしたいのか」をしっかり書いてYu-You君のFM音源110番あてに送ってください。

★YK－2氏の自作ソフト『ビデオゲーム・ミュージック集1・2』をFM－7に移植したので送ります。これからもがんばってください。

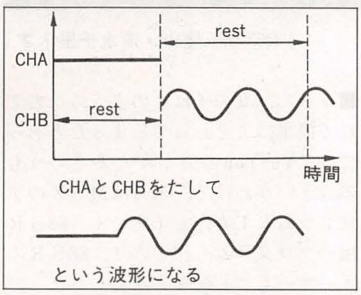
（京都市左京区・**山田憲一君？才**）

■私がコミケ（コミック・マーケット）等で売ってたミュージック集を移植した，と彼は言っているのです。ごくろうさまでした。今夏もまたまたコミケでなんかしら売るつもりなので期待して待っててください。夏コミケ情報（日時，出展ブースなど）はベーマガ9月号で発表するからひまな人は遊びにきてねー！

★ニュースです！ 昨夜，ラ製2月号付録のベーマガを見つけました！ 編さんとDr. Dはいましたが，影さんが見当たりません。いつ発生したんでしょう？（兵庫県姫路市・**柳井勅雄14才**）……【**影：仕事さぼってました。**】

目玉に親指をつっ込まれたような衝撃をうけた私は「クソォ！　ここまでか…」などとは思わず，壁に向かい，さか立ちをして呪文を唱えた。「はっちゃけ～…はっちゃけ～！」(この話はフィクションです）と考えること数分（意外に短かった)，ついにこのことにひらめいたのだ。

「２声使って，かたいっぽうをディレイ専用にすればいーじゃん！」ちなみにディレイとはこの場合，ＬＦＯがかかるまでの時間のコト。これがあるのとないのとじゃ，ぜんぜん雰囲気がちがうものです。まあ，くわしくは**第１図**とマニュアルを見てジックリ考えてください。



《第１図》今回のテクニックの考えかた

愛戦士ニコルのプログラム・リスト

```
1 '    ｱｲｾﾝｼ1
5 ' ﾆｺﾛ 2ﾒﾝ bgm
10 NEW CMD:POKE &HE21A,212:CMD STOPM
20 '
90 A1B$="@44y48,7y60,1y100,0y108,0y112,6y116,6y120,0y124,0y140,8y176,58"
100 A1$=A1B$+"t128l16q8o5v12f&f&f&f&f&ffb->d&d&d&d&d&d<f&fe&e&e&e&e&eeg>c&c&c&c&
c&c&c&c
110 C1B$="b-rb-b-":C1C$=C1B$+C1B$+C1B$+C1B$+C1B$+C1B$+C1B$
112 C1$="t128l16@31v14"+C1C$+C1B$
115 D1B$="crcc":D1C$=D1B$+D1B$+D1B$+D1B$+D1B$+D1B$+D1B$
117 D1$="t128l16y7,49s9m800"+D1C$+D1B$
120 '
130 A2$="<e-&e-&e-&e-&e-&e-e-g>c&c&c<b-&b-&b-a&ab-&b-&b-f&f&fd&d&d&d&d&d&d&d&d
140 B1B$="q7b-8q6ff":B1C$="q7b-8q6ee":B1$="t128l16o5v10"+B1B$+B1B$+B1B$+B1B$+B1C
$+B1C$+B1C$+B1C$
150 B1D$="q7b-8q6e-e-":B1E$="q7b-8q6dd":B2$=B1D$+B1D$+B1D$+B1D$+B1E$+B1E$+B1E$+B
1B$
160 C2$=C1C$+"ffff
170 D2$=D1C$+"y6,10m1500cccc
180 '
190 A3$="l16o4v12b-&b-&b-&b-&b-rfb-a-&a-&a-rg&g&grfrrdd&d&d&d&dr v7d8e-8f8
200 B3$="l16v8o5frdfb-rdfe-&e-&e-re-&e-&e-rdrr<b-b-&b-&b-&b-&b-r v9b-8>c8d8
210 D3B$="y6,0crccy6,10cry6,0cc"
220 D3$=D3B$+D3B$+D3B$+D3B$
225 E3B$="rrrr"
230 E3$="t128o4l16"+E3B$+E3B$+E3B$+E3B$+E3B$+E3B$+"rr)l32v14dv13dv12dv11d v14e-v
13e-v12e-v11e- v14fv13fv12fv11f
240 '
250 A4$="g&gra&arb-rb-&b-rf&frdre-&e-rdc&c&c&c<fgg+a>fgg+a
260 E4$="v14gv13gv12gv11ggr v14av13av12av11aar v14b-v13b-b-r v14b-v13b-v12b-v11b
-b-r v14fv13fv12fv11ffr v14dv13dv12dr v14e-v13e-v12e-v11e-e-r v14dv12d v14cv13cv
12cv11ccccc l16v13<fgg+a>fgg+a
270 B4$="q4e-<b-ab->e-<b-ab->d<b-ab->d<b-ab->c8r<b-a&a&a&a&a8&a8&a8&a8
280 C4$=">e-re-e-e-re-e- drdddrdd crccrcc frfffrff
290 '
300 F5B$="t128l16v12rrb-b-b-b-rrrrrrrrrr
310 E5B$="l32v14b-v13b-v12b-b-l16rrrrv13ab-l32>v14cv13cv12cccc <v14b-v13b-v12b-b
-b-b- v14av13av12aa
320 E5$=E5B$+E5B$ : F5$="o5"+F5B$+F5B$
330 C5B$="a-ra-a-":C5C$="grgg"
340 C5$=C5B$+C5B$+C5B$+C5B$+C5C$+C5C$+C5C$+C5C$
350 B5B$="q8v10b-&b-&b-&b-&b-&b-ab->c&c&c<b-&b-&B-a&a
360 B5$="o4"+B5B$+B5B$
370 '
380 B6$="b-&b-&b->c&c&cd-&d- d-&d-&d-c&c&c<b-&b- a&a&a>c&c&cf&f& f&f&f&f& f&f&f&
f
390 C6B$="f+rf+f+":C6C$="frff"
400 C6$=C6B$+C6B$+C6B$+C6B$+C6C$+C6C$+C6C$+C6C$
410 E6B$="v14b-v13b-v12b-b-":E6C$="v14cv13cv12cccc":E6D$="v14d-v13d-v12d-d-"
420 E6$=E6B$+"b-b->"+E6C$+E6D$+E6D$+"d-d-"+E6C$+"<"+E6B$+"v14av13av12av11aaa>"+E
6C$+"v14fv13fv12fv11f
430 F6$=">rrrr rrrr rrrr rrrr rrrr rrrr f&f&f&f& f&f&f&f
440 '
450 F7$=F5B$+">rrrr rrrr rr e-e-e-e-e-e-
460 E7$=E5B$+E6B$+"b-b- v14gv13gv12gggg"+E6B$+">v14e-v13e-v12e-e-
470 B7$=B5B$+"b-&b-&b-g&g&gb-&b->e-&e-&e-&e-&e-&e-&e-&e-
480 '
485  C8A$="y126,0 y122,0 y118,0 y114,0 y110,0 y106,0 y102,1
490 C8B$="f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+r":C8C$="g+&g+&g+&g"
500 C8$=C8A$+C8B$+C8B$+"g+&g+&g+&g+&g+&g+&g+r"+C8C$+">"+C8C$
510 B8$="<<b-&b-&b->c&c&cd-&d- d-&d-&d-&d-&d-&d-&d-&d- c&c&ce-&e-&e- a-&a-&a-&a-
&a-&a-&a-&a-&a-&a-
520 E8$="o5"+E6B$+"b-b->"+E6C$+E6D$+"l16rrrrrrrrl32"+E6C$+"v14e-v13e-v12e-e-e-e-
 v14a-v13a-v12a-a-
530 F8$="o6rrrr rrrr d-&d-&d-&d-&d-&d-&d-v10d- rrrr rrrr a-&a-&a-&a-&a-&a-&a-v10
a-
540 A8$="@13o5 f+&f+&f+g+&g+&g+ a+&a+ a+&a+&a+&a+&a+&a+&a+&a+ g+&g+&g+>c&c&c e-&
e-&e-&e-&e-&e-&e-&e-&e-&e-
550 D8$=D1C$+"cy6,10ccc
560 '
570 A9B$="e-rrdd&d&d&d&d&d&dr":A9$=A1B$+"o5v12q6l16"+A9B$+"<"+A9B$+">d&dre-&e-rf
574 B9$="o5b-rrb-b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-r<b-rrb-b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-r>drre-rrf
575 C9B$="b-r>b-b-<"
580 C9$="o4"+C9B$+C9B$+C9B$+C9B$+C9B$+C9B$+C9B$+C9B$
590 '
600 AAB$="f&f&f&f&fre-dc&c&c&c&c&c&c
610 AA$=AAB$+"r<f&f&f&f&fre-d>c&crd&dre-r
620 BA$=AAB$+"&c&c&c&c&c&c&c&c&ca&arb-&b-r>cr
630 CAB$="frf>f<":CA$=CAB$+CAB$+CAB$+CAB$+CAB$+CAB$+CAB$+CAB$
640 '
650 ABB$="frrfe-&e-&e-&e-&e-&e-&e-r"
660 AB$=ABB$+ABB$+"c&crd&dre-r
670 BB$=ABB$+"<a-rra- a-&a-&a-&a-&a-&a-&a-r a-&a-r a-&a-r a-
680 CBB$="a-ra->a-<":CB$=CBB$+CBB$+CBB$+CBB$+CBB$+CBB$+CBB$+CBB$
690 '
700 AC$="e-&e-&e-r<b-&b-&b-&b-& b-&b-&b-&b-& b-&b-&b-r l12@48o6v14ge-<b->afcb-fd
>c<af
710 BC$="g&g&grg&g&g&g& g&g&g&g& g&g&gr l12e-c<g>fc<a>fd<b->fc<a
720 EC$="l8rrrr rrrr o7l12v10ge-<b->afcb-fd>c<af
730 CCB$="e-re->e-<":CC$=CCB$+CCB$+CCB$+CCB$+C8A$+"l12>e-&e-rf&frg&gra&al16
740 DC$=D3B$+D3B$+"l12y6,10crrcrrcrrcl16
890 '
895 CMD PLAY ,"@13y125,0
900 CMD VOICE LFO 6,1,0,5200,-10,,4
910 CMD VOICE LFO 2,1,0,5200,-20,,4
999 '
1000 CMD PLAY A1$,,"o6"+C1$,D1$
1010 CMD PLAY A2$,,C1$,D1$
1020 CMD PLAY A1$,B1$,"o5"+C1$,D1$
1030 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$
1032 '
1040 CMD PLAY A1B$+A3$,B3$,"o4"+C1$,D3$,E3$
1045 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D3$,E4$
1050 CMD PLAY A3$,B3$,"o4"+C1$,D3$,E3$
1060 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D3$,E4$
1070 CMD PLAY ,B5$,C5$,D3$,E5$,F5$
1080 CMD PLAY ,B6$,C6$,D3$,E6$,F6$
1090 CMD PLAY ,B7$,C5$,D3$,E7$,F7$
1100 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
1110 CMD PLAY A9$,B9$,"o4@31"+C9$,D3$
1120 CMD PLAY AA$,BA$,CA$,D3$
1130 CMD PLAY AB$,BB$,CB$,D3$
1140 CMD PLAY AC$,BC$,CC$,DC$,EC$
1150 GOTO 1040
```


★４年１か月ぶりにベーマガを買った。影さんがまだいるんだなぁーと思って，うれしかった。(京都市・デーブ 15才)……**【影：いなかったただの，いたんだなーだの，私は見せ物じゃない！人気者の宿命か！】**

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-BASIC V2モード)用

VIDEO GAME
ビデオゲーム

ワンダーモモ

—タイトルBGM—

Ⓒ㈱ナムコ

Yu-You

「俺はYu-Youだ〜〜!!」てなぐあいの〝インパクト〟あふれる書きだしではじまった今月のこのコーナー。みなさんいかがお過ごしでしょうか?

今月も先月にひき続きナムコのゲーム〝ワンダーモモ〟のミュージックをお届けします。

先月はメインBGMでしたね。そして今月は,僕が一番好きな曲,タイトルBGMです。なぜ一番好きなこの曲を先月作らず,今月にまわしたのかと言うと,「おいしい物はあとに残すべし」というでしょ(なんのこっちゃ)。まあこれはラーメン道におけるチャーシュー理論と通ずる点がありますので,そのへんチェックよろしく!!

話は変わりますが,最近やたらに体の調子がおかしいのです。だるいというか,なんというか…。やはりエネルギー源としているものが悪いのではないかと思い,まじめに悩んでいます。

ちなみに,そのエネルギー源というのは,1日2回の食事,1箱のハイライト,10数杯のコーヒー…(あれ?どっかで見たことあるぞ…)。まあとにかく,みなさんも健康にだけは十分に注意してくださいネ!!

プログラムについて

わずか20秒たらずのこのBGM,けっこう,つかれたぞ!! メイン・ルーチンなどは今までのとほとんど変わりませんので,多少エディトすると十分に使えるはずです。とにかく,入力してRUNしましょう。

今月のテクニック

今月は新しいテクニックを二つほど使用しました。一つは1110行の〝y130〜,84〟まで,これは,最後の〝C16〟の部分だけリリース・レイトを小さくして響きをよくしました。やりかたは,FM音源のレジスタに直接値を書き込んだのです。くわしくは,ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集IIをご覧あれ。

もう一つのテクニックというのは,最後のピヨヨヨヨ〜ンと鳴っているあの音。この音は,PSGの第1チャンネル(音源の4チャンネル)でだしていまして,オクターブ6のファの音からオクターブ5のファの音までを行ったりきたりさせています。

しかし,ただ半音ずつ変えても遅すぎるので,この部分だけテンポを255にして,さらにE21A(レジスタの38番)に232という異常に速い値を書き込みました。

その他には,たいしたテクニックを使っていませんが,メロディとベースはそれぞれ3声と2声を使用していますので,けっこう厚みがでていると思います。

最後に

「MSXユーザー必見!!」来月は,な,なんと僕がMSXに挑戦する予定です。今まで88SRしか使っていなかった僕がなぜMSXなどにトライするのかというと,それにはつぎのハガキを読まなければなるまい……。

願 Yu-You大先生こんにちは。私は最近,弟のMSXでミュージックを楽しんでいます。私が作ろうとしても,なかなかうまく作れません。Yu-You先生,MSXの限界にチャレンジしてください。お願いします。

〔東京都三鷹市・清水千里?才〕

■う〜ん,女の子にこのようにたのまれて簡単にことわってしまったとあっては,Yu-Youの男がすたるというもの。というわけで,来月はMSXのプログラムも1本作る予定です(88SR用のプログラムも作るので,88SRのユーザーもご心配なく!!)。

当選者発表

先月号で行なったVGMテープ・プレゼントの応募の中で,リクエストや感想などほんとうにどうもありがとうございました。みなさんが,どのような曲を望んでいるのかなど,大変参考になりました。多数の応募者の中から以下の方が当選です。

はずれちゃった人,ほんとうにごめんなさい。またこんど,このようなプレゼントをやりたいと思いますので,その日まで…。

㊟をくれた清水千里さん/千葉市・飯田裕介君/東京都狛江市・池田紀晃君/富山県中新川郡・樋口鉄弥君/大阪府枚方市・深草博之君　以上5名

—で・ば・ぐ—

87年6月号175ページの「ワンダーモモ—メインBGM—」のリストにあやまりがありました。2280行を GOTO 2080 としてください。どうもすみませんでした。

★右目はビー玉,右腕はトウフをくだき,紙をひきさくアトミック・パワー,そしてゼンマイパワーでつっぱしる!! これぞサイボーグ600円の男!(神奈川県藤沢市・ホルニッセ13才)……【影:さいほうどうぐは600円か。】

ワンダーモモータイトルＢＧＭ―のプログラム・リスト

```
100 KEY 9,"list 1000-"+CHR$(13)
110 KEY 8,"list 2000-"+CHR$(13)
120 KEY 1,"cmd play"+CHR$(34)
130 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
140 DIM PL1%(4,9),PL2%(4,9),PL3%(4,9)
150 '
160 READ E21A:POKE &HE21A,195:CMD STOPM
170 '
180 READ BF
190 PS=&HE1B8:FM=&HE1D0
200 FOR I=PS TO PS+22 STEP 2
210 P=PEEK(I)+BF:POKE I,P:NEXT I
220 FOR I=FM TO FM+22 STEP 2
230 P=PEEK(I)+BF:POKE I,P:NEXT I
240 '
250 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
260 READ PL1%(X,Y)
270 NEXT Y,X
280 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
290 READ PL2%(X,Y)
300 NEXT Y,X
310 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
320 READ PL3%(X,Y)
330 NEXT Y,X
340 CMD VOICE PL2%,PL1%,PL3%
350 '
360 DATA  195  :' ----- &h E21A
370 '
380 DATA   -5  :' ----- Detune For  PSG & FM
390 '
400 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS
410 DATA  58, 15,  0,  0,    0,  0,  0,  0      ,0,0
420 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
430 DATA  30, 10,  8, 10, 10, 25,  3,  4,  3,  0
440 DATA  31, 13,  8,  6, 10, 15,  2,  3, -1,  0
450 DATA  31,  8,  7,  8,  6, 30,  1,  2,  0,  0
460 DATA  31,  5,  7,  6, 10,  0,  1,  2,  3,  0
470 '
480 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS
490 DATA  58, 15,  0,  0,    0,  0,  0,  0      ,0,0
500 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
510 DATA  30, 10, 10, 10, 10, 33,  1,  3, -1,  0
520 DATA  31, 15, 10,  6, 10, 16,  1,  2,  3,  0
530 DATA  31,  8,  5,  8,  5, 30,  1,  2,  0,  0
540 DATA  31,  5,  8,  6, 10,  0,  1,  1, -2,  0
550 '
560 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS        'bass
570 DATA  27, 15,  0,  0, 1000,  2,  1,  1      ,0,0
580 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
590 DATA  31, 15, 15, 11, 15, 30,  1,  5,  0,  0
600 DATA  31, 12, 10,  5, 10, 38,  1,  1, -1,  0
610 DATA  31,  8,  7,  6,  7, 30,  1,  0,  1,  0
620 DATA  31,  7,  6,  7,  5,  0,  0,  1,  3,  1
1000 '
1010 A0$="t132v10l16q8o5
1020 A1$="cceeggagb-8b-b-8b-ag
1030 A2$="ffaa>ccdcv11f8ec8cd8
1040 A3$="y38,228c1
1050 E0$="t132v8 l16q7o4
1060 E1$="cceeggagb-8b-b-8b-ag
1070 E2$="ffaa>ccdcv10f8ec8cd8
1080 B0$="t132v14l8q8o4
1090 B1$="c.c.c.<b-l16b-b-b-b-b-
1100 B2$=">l8f.f.fd.d.g
1110 B3$="y38,232y130,244y134,116y138,164y142,84c16
1120 D0$="t180v12l64q8o6
1130 D2A$="fee-dd-c<bb-aa-gg-ff+gg+aa+b>cc+dd+e
1140 D3$="t255y38,232"+D2A$+"v11"+D2A$+"v10"+D2A$+"v9"+D2A$+"v8"+D2A$
1150 F0$="l8t132s9m300q8o4y7,28y6,10
1160 C2$="ffaa>ccdcv 9d8c<g8gb8>
1170 C3$="y38,228c1
2000 '
2010 CMD PLAY A0$,A0$+"",B0$,D0$,E0$,F0$
2020 CMD PLAY A1$,A1$,B1$,   ,E1$,B1$
2030 CMD PLAY A2$,C2$,B2$,   ,E2$,B2$
2040 CMD PLAY A3$,C3$,B3$,D3$,   ,B3$
```

★やった ね！ワープ成功！しかし，読んでる読者はわかりませんけど，ハガキが修正液だらけだなぁ。(北海道札幌郡・渡辺大輔12才)……【編：苦労しました。修正液で文字を書いてるんだもの，てなわけないか。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MZ-2500(M25-BASIC)用

PASOCOM パソコン

シルフィード SILPHEED

BATTLE ON ORBIT
LITTLE MOMENT PEACE

3A18

内容

ゲームアーツの「SILPHEED」，とってもすばらしい音楽ですね。これを愛機MZ－2500で演奏させてみました。曲は「BATTLE ON ORBIT」と「LITTLE MOMENT PEACE」です。

プログラムの説明

プログラムはM25－BASICを使って入力してください。実行すると"Input repeat time"とたずねてくるので，演奏回数を入力してください。0回でも演奏します。

このプログラムでは，TONE文を使わずにMMLのYコマンドで音色を変えています。この方法だとほとんどとぎれず演奏できます。しかし，あまり新しい音が作れない，ビブラート等が変えられない，という欠点もあります。とくに「SILPHEED」はほとんどの音にビブラートがかかっているのですが，BASICのTONE LFO文を使っても「SILPHEED」のようなビブラートはできないのですから，がまん，がまん。

苦労した点＝SHARPへのお願い

まずPLAY文のデータを見てもらえばわかると思いますが，ほとんどのデータが2小節ぴったりありません。これは2小節ぴったりにするとつぎのPLAY文に移る間にわずかだが間があくからです。これは絶対何とかして欲しいです。つぎに，TONEやTONE LFOを使うと，やはり間があいてしまうことです。これは考えたのですが，音色No.30以後をユーザー定義にすればいいと思います。TONE LFOはしかたがないのでMMLのコマンドを増やすのです。

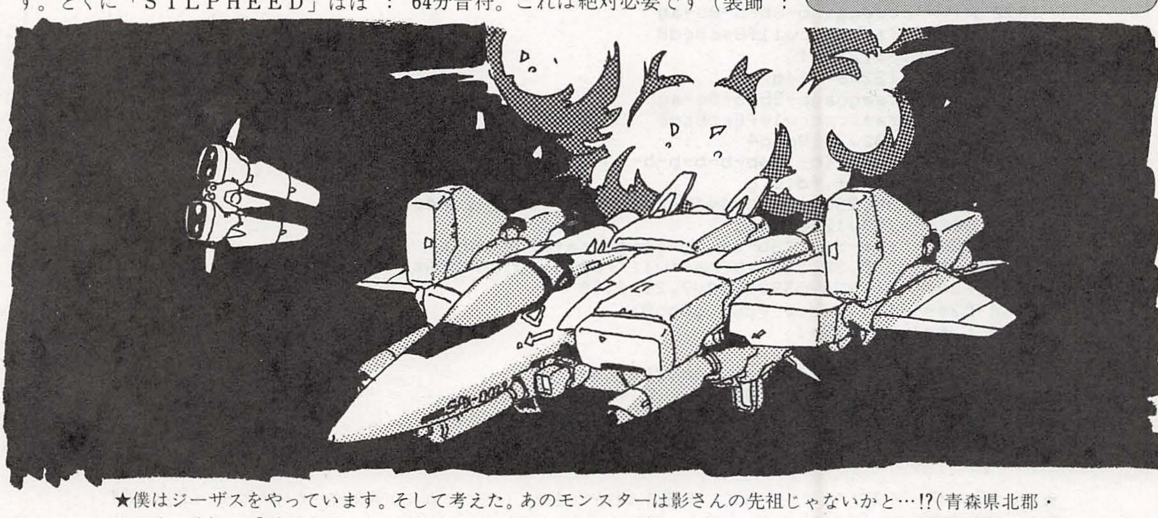
それと今回は必要なかったのですが64分音符。これは絶対必要です（装飾音符等に）。できれば128分音符まで欲しいですね。もう一つ，6パート255文字までではなく1パート255文字になれば完璧。と思ったがまだあった。1番大事なことだ。テンポのズレを何とかしてくれ！

最後に

ゲームアーツさん。MZ－2500にも「SILPHEED」だしてください。もちろんパレットボード使用の4096色アナログ対応で。

YK-2先生から一言

実際の88版シルフィードでは内蔵音色にLFOをかけただけのものだったので，移植はわりと簡単だったんじゃないかな。デキはとてもよくて，100点満点といったところでしょう。これからもこういう作品を待ってまーす！



★僕はジーザスをやっています。そして考えた。あのモンスターは影さんの先祖じゃないかと…!?（青森県北郡・さんま14才）……【影：ぐはは…，私は人間のDNAを吸い取ってしまうんだぞ～。つぐ美：ぜんぜん怖くない。】

《リスト1》BATTLE ON ORBITのプログラム・リスト

```
100 init "crt2:320,200,16":init "CRT:,,,1":kmode 1
110 input "input repeat time :";RT
120 cls
130 locate 23,9
140 print "BATTLE  ON  ORBIT"
150 locate 24,12
160 print "from SILPHEED (PC-8801mk2SR)"
170 locate 25,14
180 print "Programed by Takanori.Sato"
190 locate 0,22
200 play init
210 '
220 play "t155","t155","t155"
230 '
240 M1$="@2@v115y80,18o6q818fgarr2efgrrrer"
250 S1$="@2@v110y81,18o6q818defrr2cderrrcr"
260 B1$="@11@v120o4q8116d8dd>dr<ddrrdd>dd<dd d8dd>dr<ddrrdd>dd<dd"
270 M2$="fgarr2efgrrrer"
280 S2$="defrr2cderrrcr"
290 B2$="d8dd>dr<ddrrdd>dd<dd d8dd>dr<ddrr<aa>cc<aa>"
300 '
310 M3$="@2@v113y80,20y112,5o6ffefrd1&d@13@v105ef"
320 S3$="@4@v107o6ddcdr<a1&a4."
330 B3$="d8dd>dr<ddrrdd>dd<dd d8dd>dr<ddrrdd>dd<dd"
340 M4$="g2g4&g16r16g16f16e1"
350 S4$="g1>c2<a2"
360 B4$="c8cc>cr<ccrrcc>cc<cc c8cc>cr<ccrrcc>cc<cc"
370 M5$="d1c1"
380 S5$="g1&g2a2"
390 B5$=B4$
400 '
410 M6$="@5@v108y92,20o5a+2>d2f2.a4"
420 S6$="o5gfedrdef gfedrdef"
430 B6$="o3a+8a+a+a+8a+a+a+8a+a+a+8a+a+ a+8a+a+a+8a+a+a+8a+a+a+8a+a+"
440 M7$="g2.gfe1"
450 S7$=S6$
460 B7$="o4c8ccc8ccc8ccc8cc c8ccc8ccc8ccc8cc"
470 M8$="o5a+2>d2f2.d4"
480 S8$=S6$
490 B8$=B6$
500 M9$="c2e2g2a2"
510 S9$="o5gfedrdef gfedefga"
520 B9$="o4c8ccc8ccc8ccc8cc c8ccc8ccc8cc>cr<cc"
530 B9_$="o4c8ccc8ccc8ccc8cc c8ccc8ccc8cce8ee"
540 '
550 MA$="@12@v108o5y80,20y84,17y88,17y92,17"
560 SA$="@13@v108o4y81,22y85,17y89,20y93,20"
570 BA$="f8fff8ff"
580 MB$="fgab->c1c4<b-a4g4ab-4ag4f4e"
590 SB$="r1fgab-a4gf4e4fg4fe4d4c"
600 BB$="f8fff8ff e8eee8eee8eee8ee20 d8ddd8ddd8ddd8dd c8ccc8ccc8cce8ee"
610 '
620 MC$="@2@v115y80,18y112,7o6ffefrd1&d4."
630 SC$="@2@v110y81,18y113,7o6ddcdr<b-1&b-4."
640 BC$="o3a+8a+a+a+8a+a+a+8a+a+a+8a+a+ a+8a+a+a+8a+a+a+8a+a+>d8dd"
650 MD$="ffefre1&e4."
660 SD$="@v113o5ddcdrc1&c4."
670 BD$="o4c8ccc8ccc8ccc8cc c8cc>cr<ccc8ccg8gg"
680 '
690 ME$="@2@v110y80,20o6q818fgarr2@v102efgrrrer"
700 SE$="@2@v105y81,18o6q818defrr2@v97cderrrcr"
710 BE$="@11@v113o4q8116d8dd>dr<ddrrdd>dd<dd@v105 d8dd>dr<ddrrdd>dd<dd"
720 '
730 MF$="@v95fgarr2@v85efgrrrer"
740 SF$="@v90defrr2@v80cderrrcr"
750 BF$="@v98d8dd>dr<ddrrdd>dd<dd@v88 d8dd>dr<ddrr<aa>cc<aa>"
760 '
770 MG$="@2@v70y80,18y112,5o6ffefr@v60d1&d@13@v40ef"
780 SG$="@4@v65o6ddcdr@v55<a1&a4."
790 BG$="@v73d8dd>dr<ddrrdd>dd<dd@v58 d8dd>dr<ddrrdd>dd<dd"
800 '
810 for I=1 to RT
820 play M1$,S1$,B1$
830 play M2$,S2$,B2$
840 '
850 play M3$,S3$,B3$
860 play M4$,S4$,B4$
870 play M3$,S3$,B3$
880 play M5$,S5$,B5$
890 '
900 play M6$,S6$,B6$
910 play M7$,S7$,B7$
920 play M8$,S8$,B8$
930 play M9$,S9$,B9$
940 '
950 play M3$,S3$,B3$
960 play M4$,S4$,B4$
970 play M3$,S3$,B3$
980 play M5$,S5$,B5$
990 '
1000 play M6$,S6$,B6$
1010 play M7$,S7$,B7$
1020 play M8$,S8$,B8$
1030 play M9$,S9$,B9_$
1040 '
1050 play MA$,SA$,BA$
1060 play MB$,SB$,BB$
1070 play MA$,SA$,BA$
1080 play MB$,SB$,BB$
1090 '
1100 play MC$,SC$,BC$
1110 play MD$,SD$,BD$
1120 next
1130 play ME$,SE$,BE$
1140 play MF$,SF$,BF$
1150 play MG$,SG$,BG$
1160 play wait
1170 end
1180 '
1200 '  Programed by Takanori Sato
1210 '              87/04/03
1220 '
```

★最近，僕の友だちの間では"予約"というものが，はやっている。やい，K・H／買いもしないくせにソフト30本も予約なんかすんじゃねえ／(栃木県足利市・**長 秀樹**14才)……【影：すいません。ほら，Yu-Youも／】

《リスト2》LITTLE MOMENT PEACEのプログラム・リスト

```
100 init "crt2:320,200,16":init "CRT:,,,1":kmode 1
110 input "input repeat time :";RT
120 cls
130 locate 19,9
140 print "LITTLE  MOMENT  PEACE"
150 locate 24,12
160 print "from SILPHEED (PC-8801mk2SR)"
170 locate 25,14
180 print "Programed by Takanori.Sato"
190 locate 0,22
200 play init
210 play "t126","t126","t126"
220 M1$="@3@v112o5l8q5aeb+a>q8dc16<b16>q5c<a>q8fe16d16q5ecq8dc16<b20>"
230 S1$="@3@v102o5l8q8r16aeb+a>dc16<b16>c<a>fe16d16ecdc20<"
240 B1$="@2@v120o2q8"
250 M2$="q5c<a-aeb+a>q8dc16<b16>q5c<a>q8fe16d16q5ecq8dc16<b16>q5c<a-9"
260 S2$="b16>c<a-aeb+a>dc16<b16>c<a>fe16d16ecdc16<b16>c<a-18"
270 B2$="r16a1&a1&a6@1@v115"
280 M3$="o5q5aeb+a>q8dc16<b16>q5c<a>q8fe16d16q5ecq8dc16<b16>q5c<a-9"
290 S3$="o5r16aeb+a>dc16<b16>c<a>fe16d16ecdc16<b16>c<a-18"
300 B3$="a16r16r4.r2r2r4.@10o4a16a18<"
310 M4$=M3$
320 S4$="r16aeb+a>dc16<b16>c<a>fe16d16ecdc16<b16>c<a-20"
330 B4$="l4q4aaaaaaaq5a5"
340 '
350 M5$="@4@v115o4q8a2&a>cr<br>cd2."
360 S5$="@4@v110o4l8q8e2&eargrab2."
370 B5$="q4aaaaaaaa"
380 M6$="<a2&a>frerdrcr<br>e9"
390 S6$="e2&e>drcr<brargr>c9"
400 B6$="q4aaaaaaaq8a8g16&g20q4"
410 M7$="r<aa4.>d4<b16g16e2.>>ra9"
420 S7$="r<ee4.b4g16e16<b2.>>re9"
430 B7$="q4aaaaaaaq5a5"
440 M8$="@v110r1r2o4l16agabb+b>cd20"
450 B8$="q4aaaaaabq5b5"
460 '
470 M9$="@1y176,52y96,1y72,5y80,16y84,16@v117l2q8gfed4&d8.&d20"
480 S9$="@12@v103y81,23y85,20y89,20y93,20l8q4c<g>d<g>q8fe16d16q4e<g>c<g>d<g>q8
fe16d16q4e<g9>"
490 B9$="q4>ccccccc<q5b5"
500 MA$="c<bag4&g8.&g20"
510 SA$="q4c<g>d<g>q8fe16d16q4e<g>c<g>d<g>q8fe16d16q4e<g9>"
520 BA$="q4aaaaaaaq5b5"
530 MB$="@v120fede4&e8.&e20@v118"
540 SB$=SA$
550 BB$=B9$
560 MC$="fgab4&b8.&b20"
570 SC$=S9$
580 BC$="q4aaaaaaaq5g5"
590 '
600 MD$="@12@v110y80,20y84,17y88,17y92,17o4l12q8agababb+bb+>dcdedegegagabab13"
610 SD$="@14@v110o5q7reareareareareareare9"
620 BD$="q4ffffgggq5g5"
630 ME$="b+babagagegabb+babagagegab13"
640 SE$="eareareareareaa<rb9"
650 BE$="q4aaaaaaaq5g5"
660 MF$=ME$
670 SF$="eareareareareare9"
680 BF$="q4aaaaaaaq5a5"
690 '
700 MG$="@3@v112o5l8q5aeb+a>q8dc16<b16>q5c<a>q8fe16d16q5ecq8dc16<b16>q5c<a-9"
710 SG$="@3@v102o5l8q8r16aeb+a>dc16<b16>c<a>fe16d16ecdc16<b16>c<a-20"
720 BG$="q4arrq8a8a8rq4arr8q8a9"
730 MH$=M3$
740 SH$=S3$
750 BH$="q4rarr>q8f6e6d12c12d6c6<b7"
760 MI$=M3$
770 SI$=S3$
780 BI$="q4rarq8{aaa}q4rarq8a12a12a14"
790 MJ$=M3$
800 SJ$=S3$
810 BJ$="q4rarq8{aaa}>q8f6e6d12c12d6c6<b12b14"
820 MK$=M3$
830 SK$=S3$
840 BK$="l16q4a8.q8r8raaar8raaar8raaar8raaaraaa"
850 ML$="o5q5aeb+a>q8dc16<b16>q5c<a>q8fe16d16q5ecq8g6g+6a6&a."
860 SL$="o5q8r16aeb+a>dc16<b16>c<a>r4r8.f6e6d6&d."
870 BL$="r8aaar8raaar8ra8>f6e6d6<g6g+6a6&a."
880 '
890 play M1$,S1$,B1$
900 play M2$,S2$,B2$
910 play M3$,S3$,B3$
920 for I=1 to RT
930 play M4$,S4$,B4$
940 play M4$,S4$,B4$
950 '
960 play M5$,S5$,B5$
970 play M6$,S6$,B6$
980 play M7$,S7$,B7$
990 play ,,B6$
1000 play M5$,S5$,B5$
1010 play M6$,S6$,B6$
1020 play M7$,S7$,B7$
1030 play M8$,,B8$
1040 '
1050 play M9$,S9$,B9$
1060 play MA$,SA$,BA$
1070 play MB$,SB$,BB$
1080 play MC$,SC$,BC$
1090 '
1100 play MD$,SD$,BD$
1110 play ME$,SE$,BE$
1120 play MD$,SD$,BD$
1130 play MF$,SF$,BF$
1140 '
1150 play MG$,SG$,BG$
1160 play MH$,SH$,BH$
1170 play MI$,SI$,BI$
1180 play MJ$,SJ$,BJ$
1190 '
1200 next
1210 '
1220 play MK$,SK$,BK$
1230 play ML$,SL$,BL$
1240 play wait
1250 end
1260 '
1270 '  Programed by Takanori Sato
1280 '            87/04/06
1290 '
```

★これだけ内容のつまったパソコン雑誌はない！ゲーム情報，プログラムなどなど，他の雑誌なんか目じゃない！もっともっと，読者をよろこばせてください。（神奈川県茅ヶ崎市・**酒伊 正14才**）……【**影：まっかせなさい。**】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

VIDEO GAME ビデオゲーム

DARIUS（ダライアス）

―宇宙洞窟/山岳地帯のテーマ―

© タイトー

Nezukun

ダライアスはすごい！　あの振動がたまらない！　私の友人のM氏など，つぎの日，学校のイスをゆらしながら1人酔ってました。でも，むずかしんだな～あれ。ZONEYなんかサギの世界だ！　最後まで行くまでいくら使ったか。おれの金をかえせー。

★プログラム★

さて，前おきはこのくらいにして，プログラムの説明にいこう。これは，ベーマが掲載の楽譜を参考にして作りました。

――宇宙洞窟――

ゲームをはじめて，最初に聞くBGMですね。知ってる人も多いでしょう。自分でも気に入ってるので打ち込んでちょうだい。

――山岳地帯――

この曲は，ダライアスの中で一番ノリがよくて好きです。私の場合，ゲーム中，リズムに合わせてボタンをたたきすぎちゃって，みごとにボタンが壊れてしまいました。エート，かんじんのプログラムのほうは，P66SRにしてはほとんど完璧です。ぜひぜひ打ち込んでちょ。

★苦労した点★

P6の場合は，タイマーの関係でテンポがずれるということはないんですけど，処理速度の関係で，テンポが遅れるということがありまして，64分音符を多用するTAMのパートが遅れていってしまうんです。まあ，なんとか修正しましたけど。

YK-2先生から一言

あのむずかしい音楽をP6で再現するとは…，さぞかし苦労したでしょう。作品のデキはナカナカ。でも，メロディのポイントのおさえかたがチョット甘いかな？　という気がしました。75点。

《リスト1》山岳地帯のテーマのプログラム・リスト

```
100 ' DARIUS                                               HELO HELO MORITA
110 '         [ Cosmic Air Way ]   Nezukun DAYON  WA--I  WA--I
120 '           ( ｻﾝｶﾞｸ ﾁﾀｲ )
121 '
130 CLEAR5000:FOR I=0 TO 4:POKE &HEB4A+I*2,0:POKE &HEB4B+I*2,&HB0+I:NEXT I
140 FOR J=0 TO 6:FOR K=0 TO 4:FOR L=0 TO 3
150 READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE &HB000+K*&H100+(L+(J*4)),D
160 NEXT L,K,J
170 '
180 '       [@11 ORCHS]    [@12 SUB2 ]    [@253 SUB1]    [@254 MAIN]    [@255 BASS]
190 '
200 DATA  31,32,60,71,   29,77,52,21,   29,57,22,21,   08,74,24,02,   33,02,00,41
210 DATA  2A,00,13,00,   1F,26,1F,00,   1C,23,1C,00,   2A,1F,11,00,   26,1E,12,00
220 DATA  1F,0A,1F,0A,   1F,1F,1F,1F,   1F,1F,1F,1F,   1F,1F,1F,1F,   1F,1F,1F,1F
230 DATA  00,0A,00,0A,   07,07,07,07,   03,03,03,03,   14,14,14,14,   09,0A,0B,08
240 DATA  00,03,00,03,   05,05,05,05,   05,05,05,05,   08,08,08,08,   05,06,05,05
250 DATA  00,24,00,24,   25,25,25,25,   26,26,26,26,   10,10,10,16,   25,05,55,56
260 DATA  3C,  ,  ,  ,   21,  ,  ,  ,   21,  ,  ,  ,   39,  ,  ,  ,   3A,  ,  ,
270 '
280 A1$="@253V14O6L8 CCCC4C4C R8O5A-A-A-B-B-B-B-"
290 A2$="O6 CCCC4C4C O5R8A-16A-16A-4B-16B-16B-4B-"
300 B1$="@253V13O5L8 AAAA4A4A R8FFFGGGG":B2$="AAAA4A4A R8F16F16F4F16F16F4F"
310 C1$="@255V11O3L8 FFFF4F4F R8D-D-D-E-E-E-E- "
320 C2$="FFFF4F4F R8D-16D-16D-4E-16E-16E-4E-"
330 D1$="S0L8 R2.MCM1800C MCCM1800CMCCCM1800CMC"
340 SB$="V13BV12A#V11AV10G#":SG$="V13GV12F#V11FV10E":SE$="V13EV12D#V11DV10C#"
350 SA$="V13AV12G#V11GV10F#"
360 E1$="O3L64"+SB$+SB$+"L32"+SG$+"R8"+SG$+"R8"+SG$+SB$
370  Z$="GGGG GGGG":A3$=Z$+Z$+Z$+"R8O6C     RC  R4."
380  Z$="EEEE EEEE":B3$=Z$+Z$+Z$+"R8G       RG  R4."
390  Z$="CCCC CCCC":C3$=Z$+Z$+Z$+"R8C       RC  R4."
400  Z$="MCCM1800CMC":D3$=Z$+Z$+Z$+Z$+Z$+Z$+"R8 M600 CRCR"
410  Z$="O4V13CO3V12BV11A#V10A V9G#V8GV7F#V6F":E3$="R1R1R1R8L32"+Z$+"R8"+Z$
```

★町田の小田急デパートで僕は見た。50～60才ぐらいのおじさんが「このエレベータ，宇宙まで行きますか？」と言っているところを。（神奈川県川崎市・影さんは半寒？15才）……【影：ギャグおじさんには困るね，編集長。】

```
420 A4$="@25306 C8R4.@254V9 04FA05CFR8FR8FE-4C4 E-3...D-E-D-4"
430 A4$=A4$+"@25305V14 A-A-A-A-@254  03 A-8    B-4"
440 B4$="@25305 A8R4.@254V1305RRC404B-4A4FC GE-2 FGF4"
450 B4$=B4$+"@253V13 FFFF @254  04 F8    G4@253"
460 TF$="03F04F03F04F":TD$="03D-04D-03D-04D-":TC$="03C04C03C04C"
470 C4$="@255V11"+TF$+TF$+TF$+"03F04FE-C"+TD$+TD$+TD$+"R8 V13DE-4V11"
480  Z$="MCCM1800C4MCCM1800C4":D4$=Z$+Z$+"MCCM1800C4MCCR CM1800C4CMCM3000C4"
490 E4$="R1R1..L6403"+SB$+SB$+"V13GV12F#"
500 A5$="@254V13L8 04B-05CD-E-4D-C04B-05E-D-C04B-4.R"
510 B5$="@254V 9L8 03B-04CD-E-4D-C03B-04E-D-C03B-4.R@253"
520 TG$="03G-04G-03G-04G-":TE$="03E-04E-03E-04E-"
530 C5$=TG$+TG$+TG$+"03G-04G-16G-1603G-04G-"
540 C6$=TE$+TE$+TE$+"03E-04E-16E-1603D-04D-"
550 D5$="MCCM1800CMCR8CM1800CMC CCM1800CMCR8M1800 CC16C16C"
560 E5$="R1R2R8L32"+SB$+"L64"+SB$+SB$+"L32 V13AV12G#"
570 'B5$="L8V9@25305 B-1B-2R806D-D-D-"
580 A7$="06C05CFGR8A-GF 06C05B-FG RR"
590 B7$="06C05B-A-G B-06C05B-A- GCCC FCCC"
600 C7$=TC$+TC$+TC$+"03C04G16G16GE"
610  Z$="MC4C4C4CM2800C8":D7$=Z$+Z$:D8$=Z$+"MC4C4L16CM1800CCCMCM1800CCCL8"
620 E8$="R1.R16L64"+SB$+SG$+SE$+"R16"+SB$+SG$+"V13EV12D#"
630 A9$="05B-2..06C1605B16 A-2G2"
640 AA$="A-2..B-16A-16 G2E-FR8F1R8 F4G4A-4B-16F16G16F16 E1R8G4.A-4G4"
650 Z$="FR16A-R16":Y$="GR16B-R16":B9$="L16V13R805"+Z$+Z$+Z$+Z$+Z$+"06C405A-4F8"
660 BA$="R8"+Y$+Y$+Y$+Y$+Y$+"06E-405B-4G8"+"R8"+Z$+Z$+Z$+Z$+Z$+"06C405A-4F8"
670 BA$=BA$+"R8ER16GR16ER16GR16ER16GR16ER16 EEGG06CCEE@12GGB-B-07CCEE"
680 C9$=TD$+TD$+TD$+TD$:CA$=TE$+TE$+TE$+TE$+C9$+TC$+TC$+"R8C4.L16D-E-FD-C4L8"
690  S$="MC4M1800C4MCCM1800C4"
700 D9$=S$+S$:DA$=D9$+D9$+S$+"MCL16M1800CCC8CCC8CC CCCC"
710 EA$="R1R1R1R1R1R8"+SB$+SB$+"L32"+SB$+"L64"+SA$+SA$+"L32"+SG$+"L64"+SE$+SE$
720 BB$="L8@254V1505F3...A-4.B-206E-205F3...GR8FR806C05B-06E-C05B-A-B-"
730 AB$="L8@11 V1105F1E-2C2F2FG4A-1R8":AC$="B-1G2E-2F2FG4F FGGGA-A-B-B-"
740  Z$="03FF04FF03FF04FF03FF04GG03A-A-04B-B-"
750  Y$="03D-D-04D-D-03D-D-04D-D03D-D-04E-E-03FF04EE"
760  X$="03E-E-04E-E-03E-E-04E-E-03E-E-04FF03GG04A-A-"
770 CB$="L16"+Z$+Z$+Y$+Y$:CC$=X$+X$+Y$+"CCCCD-D-E-E-"
780 DB$="L8"+S$+S$+S$+"MC4M1800C4C16C16CC16C16C"
790 DC$="L8"+S$+S$+S$+"MCM1800CCC CCCC"
800 EB$="R1R1R1R2L64"+SB$+SB$+"L32"+SA$+"L64"+SG$+SG$+"L32V13EV12D#"
810 EC$="R1R1R1R8L32"+SB$+SB$+SA$+SA$+SA$+SE$+SE$
820 BC$="05G3...A-4.B-2G2B-4.A-4.RR806C05B-06E-C05B-A-B-"
830 AD$="F1E-2C2F2FG4A-1R8":AE$="B-2..06CD-C05B-GR8FR8E- FGFG4FGF FGGGA-A-B-B-"
840 DD$="L8"+S$+S$+S$+"MCCM1800C4L16CCCCL8MCM1800C"
850  Z$="MCM1800C MCM1800C"
860 DE$="L4"+Z$+Z$+Z$+"L8MCM1800CCCCCC"
870 ED$="R1R1R1.L64"+SB$+SB$+SB$+SB$:EE$="R1R1R1R8L32"+SB$+SB$+SA$+SA$+SE$+SE$
880 '
1000 T$="T190":PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$:SOUND 7,49:SOUND 6,3
1010 FOR L=1 TO 2
1020 FOR I=1 TO 2
1030 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$
1040 PLAY A2$,B2$,C2$,D1$,E1$
1050 NEXT I
1060 PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$
1070 PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$
1080 PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$
1090 FOR I=1 TO 2
1100 PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$
1110 PLAY A5$,B5$,C6$,D5$,E5$
1120 PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,
1130 PLAY A7$,B7$,C7$,D8$,E8$
1140 NEXT I
1150 PLAY A9$,B9$,C9$,D9$
1160 PLAY AA$,BA$,CA$,DA$,EA$
1170 PLAY AB$,BB$,CB$,DB$,EB$
1180 PLAY AC$,BC$,CC$,DC$,EC$
1190 PLAY AD$,BB$,CB$,DD$,ED$
1200 PLAY AE$,BC$,CC$,DE$,EE$
1210 NEXT L
```

《リスト2》宇宙洞窟のテーマのプログラム・リスト

```
100 '
110 '     DARIUS  TAITO CO.      CAVE OF SEA [ STAGE 1 ]
120 '
130 '      FOR PC6001MKIISR/6601SR PROGRAMED BY NEZUKUN.
140 '
150 CLEAR5000:FOR I=0 TO 2:POKE &HEB4E+I*2,0:POKE &HEB4F+I*2,&HB0+I:NEXT I
160 FOR J=0 TO 6:FOR K=0 TO 2:FOR L=0 TO 3
170 READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE &HB000+K*&H100+(L+(J*4)),D
180 NEXT L,K,J
190 '
200 '       [ SUB  B  ]    [ BASS  C ]   [ MAIN   A ]
210 '
220 DATA   29,77,52,21,    33,02,00,41,    03,75,12,11:'  DETUNE / MULTIPLE
230 DATA   1E,23,1E,00,    26,1E,12,00,    18,00,0A,00:'  TOTAL LEVEL
240 DATA   1B,1B,1B,1B,    1F,1F,1F,1F,    12,12,0C,0C:'  KEY SC./ ATAACK
```

★木村拓用語辞典：キモコいい。意味…キモコ悪いの反対の意味。（秋田県合川町・**史上最大の男モリマン10才**）
……【**編**：なんでしょうね。**影**：なんなんだ！**つぐ美**：キモコというのは女の子の名前でしょうか。】

```
250 DATA   05,05,05,05,   06,07,08,05,     00,00,00,00:'  DECAY RATE
260 DATA   00,00,00,00,   02,03,02,02,     04,04,04,04:'  SUSTAIN RATE
270 DATA   25,25,25,26,   25,05,55,56,     04,04,04,04:'  S.LEVEL/RELEASE
280 DATA   21,  ,  ,  ,   3A,  ,  ,  ,     3D,  ,  ,  :'  CONNECTION
290 '
300 PLAY "@255V13L16","@253V15O6L16","@254V13O3L8":T=150:T1=T*(8/13)
310 '
320 A0$="O6 T=T1; F#1 T=T; ED#ED#C#O5BO6C#1..R "
330 A1$="   T=T1; E1  T=T; D#C#O5BO6C#D#8C#1..R"
340 A2$="V12L8O6 G#G#G#G#G#4G# G#4 G#G#4B.B.BV13"
350 AZ$="O6C#32O5B32O6C#8. R8E32D#32E8.DC#16O5B.":A3$=AZ$+AZ$
360 AY$="O6C#32O5B32O6C#8. R8F#32F32F#8.EC#16O5B.":AS$=AZ$+AY$
370 A4$="L16O5AAR16BBR16O6C#C#R16F64F#16..R16C#8O5B8 O6C#C#R16DDR16C#4.RL8"
380 '
390 CZ$="O3F#F#AAEEBF#4F#AAEEBF#4F#AAEEBF#4F#AA":C0$=CZ$+"EEBF#":C1$=CZ$+"EEB"
400 C3$="O3F#F#AAEEBF#4F#AL16EEEEEEL8BF#":CZ$="F#F#AAEEB"
410 C4$=CZ$+"E#4E#G#C#4C#BA":C2$=CZ$+"C#4C#C#O4C#O3EO4EO3E#O4E#"
420 '
430 A5$="L16O5G#F#G#A8G#F#4.R O5G#F#G#A8G#F#4.R8O6C64C#16.."
440 A6$="L8R8C#O5BABO6C#R8F64F#8...C#O5BABO6C#4"
450 A7$="O6L16F#G#A8R8C#8.C#O7C#O6R16C#8R8 F#G#A8R8D8.DO7DO6R16D8R8"
460 A8$="G#AB8R8O7D#64E8...D8C#8O6B8 O7C#C#R16DDR16C#4.R"
470 A9$="O6F#G#A8R8C#8.C#O7C#R16O6C#8R8 F#G#A8R8D8.DO7DR16O6D8R8"
480 AA$="O6G#AB8R8O7D#64E8...D8C#O6B8. O7C#4RE8.E8.E8"
490 AB$="F#F#F#8"
500 '
510 C5$="O3DO4DO3AG#4F#DR8 CO4CO3AG#4F#CR8"
520 C6$="O3C#C#R16A16R16B16O4C#4O3E4 C#C#R16G#16R16A16B4E#4"
530 C7$="L16F#8F#F#F#8F#F#F#8O4F#8O3F#O4F#8O3E D8DDD8DDD8O4D8O3DO4D8O3C#"
540 C8$="O3E8EEE8EEE8O4E8O3EO4E8O3E C#8C#C#C#8C#C#C#8B8C#B8C#"
550 C9$="O3F#F#F#F#R8F#F# F#F#F#F#R DDDDR8DDDDDDR"
560 CA$="O3EEEER8EEEEEER C#C#C#C#R8C#C#E8.O2B8.O3E8L8"
570 CB$="O3F#16F#16F#"
580 '
590 E5$="V14L8O6 R4.CR8O5BR8A":E5$=E5$+E5$
600 E6$="R8L8EF#AR8O6C#EA AAR8BR8AG#"
610 '
620 FZ$="RRR V13BV12A#V11AV10G#V9GV8F#V7FV6FV5EV4D#V3DV2C#R16"
630 F0$="L64O3"+FZ$+FZ$+FZ$+FZ$
640 SB$="V13BV12A#V11AV10G#":SF$="V13FV12EV11D#V10D"
650 FZ$="R4L32"+SB$+"R4"+SF$+SB$+"R8":F3$=FZ$+FZ$
660 FY$=SF$+SB$+"R4"+SB$+SB$+SB$+SB$ :F4$=FZ$+FY$
670 FX$="R2"+SB$+"R8"+SB$+"R8":F5$=FX$+FX$
680 F6$=SB$+SF$+"R8"+SF$+"R8"+SF$+SB$+"R8"+SB$+SB$+"R8"+SF$+"R8"+SF$+"R8"+SB$
690 FU$="R4"+SB$+"R4"+SF$+SB$+"R8"
700 F7$=FU$+"R4L64"+SB$+SB$+SB$+SB$+"R4L32"+SF$+SB$
710 F8$=FU$+"R4"+SB$+SF$+"R4L64"+SB$+SB$+SB$+SB$+"L32"
720 F9$=FU$+FU$
730 FA$=FU$+"R4L64"+SB$+SB$+"R8L32"+SB$+"R16"+SB$+"R16"+SB$+"L64"
740 '
750 Z$="RBB8BRR RBB8BRR"          :B0$="L16O6"+Z$+Z$
760 Z$="RF#.R64F#16..R64F#.R64RR":D0$="L32O6V12"+Z$+Z$+Z$+Z$
770 Z$="RC#.R64C#16..R64C#.R64RR":E0$="L32O6V11"+Z$+Z$+Z$+Z$
780 Z$="V12C#V11C#":D2$="O5L16"+Z$+Z$+Z$+Z$+Z$+"V10C#V9C#"+Z$+Z$+"V10C#V9C#"
781 D2$=D2$+Z$+Z$+"V10C#V9C#"+Z$+"V10C#"+Z$+"V10C#"+Z$
790 B2$="O5L8 V14 F#F# V12F#F# V14F#4 V12F# V14F#4 V12E# E#4 V15E.E.E# V12"
800 B3$="O5R8 A.B.O6C#16R16O5A16R16B16A. R8 G#.A.B16R16G#16R16A16G#."
810 B4$="R8 F#.G#.A16R16F#16R16G#16F#. R8 E#.F#.G#16R16E#16R16F#G#"
820 B5$="   F#.F#.F#.G#.A F#.F#.F#.G#.A"
830 B6$="   O6 C#.C#.C# C#.C#.C# F.F.F F R4."
840 Z$="O5ABO6C#":Y$="F#G#A":X$="G#AB":W$="E#F#G#"
850 B7$="L16"+Z$+Z$+Z$+Z$+Z$+"O5A"+Y$+Y$+Y$+Y$+Y$+"F#"
860 B8$="L16"+X$+X$+X$+X$+X$+"G#"+W$+W$+W$+W$+"E#BAG#"
870 BA$="L16"+X$+X$+X$+X$+X$+"G#"+W$+W$+"E#F#B8.B8.B"
880 BB$="O6C#C#C#8"
889 '
1000 T$="T=T;":PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
1010 FOR L=1 TO 2
1020 REM  MAI SUB BAS SUB SUB TAM
1030 PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$
1040 PLAY A1$,B0$,C1$,D0$,E0$,F0$
1050 PLAY A2$,B2$,   ,D2$,E2$,
1060 PLAY A3$,B3$,C3$,   ,   ,F3$
1070 PLAY A4$,B4$,C4$,   ,   ,F3$
1080 PLAY AS$,B3$,C3$,   ,   ,F3$
1090 PLAY A4$,B4$,C2$,   ,   ,F4$
1100 PLAY A5$,B5$,C5$,   ,E5$,F5$
1110 PLAY A6$,B6$,C6$,   ,E6$,F6$
1120 PLAY A7$,B7$,C7$,   ,   ,F7$
1130 PLAY A8$,B8$,C8$,   ,   ,F8$
1140 PLAY A9$,B7$,C9$,   ,   ,F9$
1150 PLAY AA$,BA$,CA$,   ,   ,FA$
1160 NEXT L
1170 PLAY AB$,BB$,CB$,   ,
1180 END
```


★お父さんとのけんか：「お父さんの，わからずや！お父さんなんて，死んじまえ！」「いつか死ぬ」(友達の家での実話)。(奈良県大和郡山市・金山洋士11才)……【編：1本やられたな，ハハハ。と仲直り。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000用

VIDEO GAME
ビデオゲーム

WECル・マン24

©コナミ

宮垣　博守

内　容

WEC ル・マン24のVGMを，X68000でプログラムしました。ステレオであります。

使用方法

X・BASIC ver1.0を立ちあげて，プログラム入力後，RUN⏎でOKです。タイトル・グラフィック等はありませんので，とても短い（8重和音にしては）プログラムとなっています。

曲について

ル・マンに関しては，楽譜がないため，ソノシートとレコードを聞きながら作りました。また，音色も力を入れて作ったつもりです。

最後に

この曲は，絶対にラジカセ等，もしくはヘッドホンにつなげて聞いてください。でないと，せっかくのステレオ効果が得られませんから。

●参考にしたもの
・アルファレコード
　コナミック・ゲーム・フリークス
・Beep'87年3月号ソノシート
・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集II

YK-2先生から一言

ついに来た！ X68000の投稿が！ うーん，さすがX68000。音源もそっくりですばらしいです。ちょっと気になったのがテンポ。もうちょっと速くならなかったのかなあ。X68000のベーシックは，いじったことないからえらそうに言えないけどね。

あとタムにLFOがかかっていなかったので（ひょっとしたらX68じゃできない？），ちょっとインパクトにかける気がしました。まあ，はじめてのX68000ということで，ここはひとつ「80点！」あげましょう。

WEC ル・マン24のプログラム・リスト

```
 10 /*
 20 /* THE GAME MUSIC PROGRAM
 30 /*      WEC LE MANS 24  MAIN BGM (STEREO)
 40 /*          (C)KONAMI 1986
 50 /* FOR X68000 (X.BASIC ver1.0)
 60 /* BY H.M
 70 /*
 80 m_init():str A$[256],B$[256],C$[256],D$[256],E$[256]
 90          str F$[256],G$[256],H$[256],I$[256],J$[256]
100 for I=1 to 8 : m_alloc(I,8000) : next
110 for I=1 to 8 : m_assign(I,I)   : next
120 /*
130 /* FM音源の音色設定
140 /*
150 dim char WEC(4,10)={
160 /* AF  SL  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
170   33, 15,  2,  0, 30, 20, 20,  2,  1,  3,  0,
180 /* AR D1R D2R  RR D1L  TL  KS MUL DT1 DT2 AMSE
190   31,  4,  3,  5,  5, 28,  1,  2,  0,  0,  0,
200   31,  4,  3,  5,  4, 12,  1,  1,  4,  0,  0,
210   31,  5,  4,  6,  5, 21,  1,  1,  0,  0,  0,
220   31,  4,  3,  6,  4,  0,  0,  2,  1,  0,  0 }
230 m_vset(70,WEC)
240 /*
250 dim char DRUM(4,10)={
260   62, 15,  0,  1,  0, 10, 10,  5,  3,  3,  0,
270   31, 10, 31,  9,  5,  0,  0, 15,  1,  0,  0,
280   31, 22, 25,  9,  2,  0,  2, 15,  3,  0,  0,
290   31, 31, 23,  9,  5, 15,  1,  6,  3,  0,  0,
300   31, 10, 16,  9,  6,  0,  1,  1,  1,  1,  0 }
310 m_vset(71,DRUM)
320 /*
330 dim char MAIN(4,10)={
340   58, 15,  0,  0,  0, 10, 10,  5,  2,  3,  0,
350   29,  3,  5,  4,  0, 45,  0,  2,  0,  0,  0,
360   29,  3,  6,  5,  0, 18,  0,  1,  4,  0,  0,
370   29,  5,  6,  4,  0,  6,  0,  1,  0,  0,  0,
380   29,  3,  5,  6,  0,  0,  0,  3,  0,  0,  0 }
390 m_vset(72,MAIN)
400 /*
```

★僕が外で遊んでいると，「だぁいじょうぶだ～」と叫びながら歩いているおばさんがいました。もしや，影さんの生きわかれの兄弟では？（愛知県名古屋市・桝田雅裕12才）……【影：お母さんだというならわかるが…。】

```
410 dim char BASS(4,10) : m_vget(10,BASS)
420 for I=1 to 4 : BASS(I,3)=7 : next
430 BASS(1,7)=1:BASS(2,7)=0:BASS(4,7)=2
440 for I=1 to 4 : BASS(I,4)=0 : next
450 for I=1 to 4 : BASS(I,2)=7 : next
460 for I=1 to 4 : BASS(I,1)=5 : next
470 m_vset(73,BASS)
480 /*
490 dim char ST(4,10) : m_vget(21,ST):ST(0,4)=0
500 for I=1 to 4:ST(I,0)=28:next:m_vset(74,ST):m_tempo(175)
510 /*
520 /* main part 1
530 /*
540 G$="BBbeebeebeebeebeeebeebee"
550 H$="l8@72o3q8v9"+G$+"cg<c>gda<e>a"
560 I$=G$+"c>b<c>b<gf+ed" : m_trk(1,H$+I$)
570 J$=G$+"<l16v10aa-aa-fefec>b<c>b<ggf+d"
580 for I=0 to 5 : m_trk(1,H$+I$):m_trk(1,H$+J$)
590 A$="l8o3@72v9q7>ee<b>ee<a>ee<g>e<f+>e<gf+ed"
600 A$="|:"+A$+">ee<b>ee<a>ee<g>e<f+>e<ga4&a16r16:|q8"
610 m_trk(1,A$)
620 F$="l8q8edcd>ga4&a<f+ede>ab4&b<gf+ef+de4&ea&a4rb&b4r<"
630 F$=F$+"c>bgec4&cr<d>bge>b4&br<<e2&e4&er>@5q8"
640 m_trk(1,"@74P1o6v9"+F$+">a+da+d>baeb<"+A$)
650 A$="l4v9@70o4a-1a-1a-1&a-2a-4a-e-1e-1e-&e-8e-1&e-8"
660 A$=A$+"e-e-e-8&e-e-1&e-8e-e- d-e-ef+a-ab<d-18"
670 B$="@74o7v9q7|:4def+gf+edd-:|"
680 B$=B$+"@70o3q8l2|:bagf+ :|f+1&f+"
690 m_trk(1,A$+B$):next
700 /*
710 /* main part 2
720 /*
730 A$="v9l8@72o4q4eegrrf+rrgrrf+rrgrrrgrrf+ r1r4"
740 m_trk(2,"|:"+A$+":|")
750 J$="v9q8l8o3|:rrerrdrrerdr2r4 rerrdrrerdref+4&f+:|"
760 C$="l4v9 o3e-1e-1e-&e-8e-1&e-8d-d-c1c1c&c8c1&c8"
770 C$=C$+"ccc8&cc1&c8cc>ab<c+e-ef+ga l8@74"
780 D$="l8 o6v8q8|:4b<d-de dd->ba+:|"
790 E$=D$+"@70o5q8l2|:f+ed>b:|b1&b"
800 G$="@74P2o7v8 l8q8c2&c4>bg<d2&dc>bg<e2&edef+ag4f+2&f+>a2<c>bgec2<d>bge>l16
cdefgg+ab cdefgg+abl8"
810 for I=0 to 5 : m_trk(2,"|:4"+A$+":|")
820 m_trk(2,"@72"+J$)
830 m_trk(2,G$+"@5o3P2f+cf+c>bgde")
840 m_trk(2,"@72"+J$)
850 m_trk(2,"@70"+C$):m_trk(2,E$):next
860 /*
870 /* main part 3
880 /*
890 A$="@38v6l8o3q7bbbrrbrrbrrbrrbrrrbrrb r1r4"
900 B$="crcccccc>brbbbbbb<":B$=B$+"crccccccdcr>brarb<"+B$+"l16v9cdefgg+ab cdef
gg+ab l8@5o4q8f+>b<f+>bafcdq6"
910 C$="l8@74P2o6v6b1<c1>b4&b<c1&cc4c4>g+1g+1g+4.a4.b4.a4.b4a4g+4.a4.b4.a4.b4a
4g+1r1v1"
915 D$="@22P2l8|:4def+gf+edd-:|@70P2v6>|:b2a2g2f+2:|f+1&f+2"
920 m_trk(3,"|:"+A$+":|")
930 for I=0 to 5 : m_trk(3,"|:4"+A$+":|")
940 m_trk(3,"P0"+J$) : m_trk(3,"l8@72v9o4q6"+B$)
950 m_trk(3,"P0"+J$) : m_trk(3,C$+D$):next
960 /*
970 /* bass part
980 /*
990 H$="@73l8v10o2q8e1&e1ee1&e2&e4&e e1&e1 ee1<eeeedc>b"
1000 m_trk(4,H$)
1010 J$="eeeeeeee":I$=J$+J$+J$
1020 A$="o2q6"+I$+"<c>ba<dc>b<cd>"+I$+"a<dgc>g<add>"
1030 B$=I$+"<ccccdddd>"+I$+"bab<c>bagd"
1040 C$=I$+I$+J$+J$
1050 D$="o3q8crcccccc>brbbbbbb<":D$=D$+"crccccccdcr>brarb"+D$+"crcccccc l16o0 v9
@70agagagaa+b<cc+dd+eff+l8v10@73q6"
1060 E$="a-a-a-a-a-a-a-":E$="b"+E$+"a"+E$+"aa-a-ba-a-a-<e-16d-16>b<bd-b>a<a>b<a
>b"+E$+"a"+E$
1070 F$="|:aa-a-ba-a-<c>a-a-<d->a-a-<dre-r:|d->d-d-<f+f+>f+f+d-bra-r<e-re-r<f+>
f+f+f+f+f+f+f+"+J$+"dddddddd-d-d-d-d-d-d-d->"
1080 G$="|:5bbbbbbbb:|bb<de"
1090 for I=0 to 5 : m_trk(4,A$+B$+C$)
1100 m_trk(4,"l8@73v10"+D$)
1110 m_trk(4,"o2|:"+I$+":|"+J$+J$)
1120 m_trk(4,E$):m_trk(4,F$):m_trk(4,G$):next
1130 /*
1140 /* drum part 1
1150 /*
1160 A$="l8v15o1q8a1r1<q1ccr1r2":I$="cccccccc cccccccc"
1170 m_trk(5,"@71"+A$+"r4>"+A$+"r16l32bbagfcl8")
1180 m_trk(6,"P0"+A$+"r4"+A$+"@59v9r16l32ccccccl16")
1190 J$="q1crq2crq1crq2crq1crq2crq1ccq2cr"
1200 A$="q1crq2crq1ccq2cr>l16v15q4P2aagf P1aagf P2aagf P1aagfl8v14o2P3"
1210 B$="q1|:6 l8crq2crq1 l16cccrcrcr:|l8q1crq2crq1ccq2crq1c"
1220 C$="q1crq2crq1ccq2crl16q3cgcccgcccgcccgccl8"
1230 D$="|:q1crq2crq1crq8v15crv14q1crq2crq1crq2ca-16g-16:|"
1240 for I=0 to 5
1250 m_trk(5,"@71o2l8v14|:7"+J$+":|"+A$)
1260 m_trk(5,"|:4"+J$+":|") : m_trk(5,B$+"r2rrr")
1270 m_trk(5,"|:9"+J$+":|") : m_trk(5,C$+D$)
1280 m_trk(5,"|:"+J$+":|q1crq2crq1ccq2crl16v15P2fedc>P1agfe")
1290 next
1300 /*
1310 /* drum part 2
1320 /*
1330 for I=0 to 5 : m_trk(6,"l16v7q1o3|:24"+I$+":|")
1340 m_trk(6,"v9|:7"+I$+":|r1")
1350 m_trk(6,"v6|:8"+I$+":|") : m_trk(6,"v9|:12"+I$+":|")
1360 m_trk(6,"l8v8|:4"+I$+":|cccc cccc cccc") : next
1370 m_play(1,2,3,4,5,6):end
```


★やったね，Dr.！「妖怪道中記」出演おめでとう一っ。えっ？こいつは大入道だって？おや？こいつらよく見るとすべてDr.じゃないか！（秋田県鷹巣町・ＳＡＣＫ・ＺＺ15才）……【影：Dr.を倒すと500円くれるのか？】

BASIC MAGAZINE あくせすroom

THE PROGRAMMER OF THE MONTH

影：あのー，今月のＰＣ－2001のプログラムはどうしたのですか？

Dr.D：そのことなのだが，最近この機種への投稿が激減し，毎月１本掲載することも厳しくなってきたので，協議した結果，残念ながら，ランダム・コーナー行きということになってしまったのじゃ。

編：また，一つ古い機種がベーマガの特選プログラム・コーナーから消えてしまいましたね。

編集長：投稿量が少なくなり，自然と投稿のレベルもさがってきていたので，やむをえないところだろう。

編：ＰＣ-2001のユーザーのみなさん！投稿量がもどれば復活のチャンスもありますのでがんばってください。

影：他の機種の人も安心してはいられないですよ!! BM-Jr., FP-1100, ＪＲ－200, Ｍ５, ＭＺ－700(Ｓ), ＰＣ－80ＳＲ, ＰＣ－60ＳＲ, Ｓ１, ＳＣ－3000(ＬⅡ), ＰＣ－88(Ｖ１)は非常に危ない状況なんです。

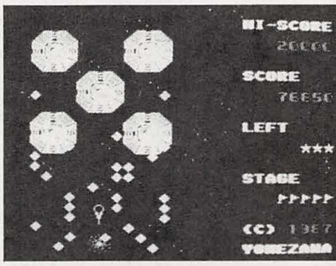
編：古い機種ばかりですね。

Dr.D：古い機種もがんばってほしいものだ!!

編：さて，気をとり直して今月のベスト・プログラマーを発表したいと思います。

影：今月は，ＭＳＸ用「SAVIOUR」を作った米澤満博君に決定しました。

Dr.D：このプログラムには思わず絶句してしまいました。ＭＳＸ１でここまでよくできたプログラムができるとは。ゲーム内容，グラフィック，キャラの動き，どれをとっても良くできている。みなさんもぜひ参考にしてもらいたいプログラムです。



▲SAVIOURの実行画面

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

――今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!――

Y	福島市	本田昌秀	Bound to Break	愛知県名古屋市	内川　仁
BLOCK GARDEN	大阪府豊中市	成田康一	GORORIN BALL	奈良市	佐野　匡
CROSS	広島市	吉田亮一	SUPER CAR RACE	大阪府大東市	山口泰隆
OCHINJET	千葉市	佐藤英夫	REFLEX	大阪府豊中市	大津広敬
マルペケゲーム	神奈川県横浜市	岩瀬伯友	WIZARD	福島県郡山市	伊藤直広
ROCKER	岐阜県海津市	長瀬征一郎	FIRE PANIC	兵庫県神戸市	岸野哲也
XENEGA	東京都文京区	内田　克	PART 4	神奈川県横浜市	田辺俊一
THE HUNTER	兵庫県加東郡	友藤勝弘	グラ	新潟市	田村直己
BREAK－BLOCK	広島県佐伯郡	山本進一	STRIKER	東京都三鷹市	曽根淳一
イルカノイド	北海道旭川市	今吉英司	田口君の古紙回収ゲーム５	北海道常呂郡	藤吉裕和

投稿ありがとうコーナー

★62年４月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

市川雅也／中嶋　剛／五十嵐一夫／お楽しみはこれからだ／スクランブルう○子／本田恵造／黒川　亮／半田伊吹／花本尊之／佐々木康人／いしゅと／駒井健也／茨木創一／中村聖一／Ｓ．ＴＯＹ／梅沢寿英／水島　潮／快削鋼／樋渡雅樹／松井良博／米澤満博／原田哲郎／山村　正／柳沢恭行／高橋伸一／中山　浩／荒牧英治／和田善明／西島規世／岩壁幸市／橋本勇気／近藤和也／ちゃふりみ／C.A.T.SOFT／土屋将史／大野功二／たかふみくん／ＮＡＭＫＯ２／渡辺哲也／本田昌秀／星合健二／内藤有策／猫野目洋子／高見沢雄一郎／北井義幸／成田康一／佐藤英夫／畑　淳／相田裕一／はりくんTM／吉田亮一／田上文俊／ＨＩＲＯＣＨＡＮ／日下部雄士／ＡＯＩ／小野浩司／藤井敏春／前田晃宏／みきや／安福昭浩／ＹＯ－ＹＯ／樋口範之／下垣内泰／ＨＡＮＩＷＡ＆ＭＡＮＩＷＡ／藤本欽也／窪田裕記／川嵜圭吾／山岡伸一／増田　聡／伊藤直広／山本進一／さのくん／テンチング・リッケンバッカー／Y.M.Y.A.／AO Jr.／井上智紀／村沢　達／照井清和／三井利靖／岩瀬伯友／なたしまだ／まき・ろうえる／今村　晃／田中栄造／平野宏明／杉本和詔／杉本訓祥／えむご／赤野一郎Ⓟ未山広士／神田史生／清野智弘／大谷　彰／ＷＡＴＡＪＵＮ／井村英仁／見附高校１年３組２番と八丁堀ロスプリモス／渡辺　亮／阪口　治／提　正範／後藤昌紀／岩永智徳／玉村健志／土田憲一／宮本典久／THE. ＷＡＩＫＥ／越野浩司／山口信之／創夢遊ＶＡＳＫＡＲＯＭ／守神正達／川村秀憲／砂田全士／西村和記／ペンネーム希望／居村有一／沢田広正／中山享／大平正明／西沢正樹／山口泰隆／阪本正樹／永塚大士／Ｎ.Ｒ.Ｏ／田下　博／井嶋靖和／円城寺　健／ＺＯＮＧＭＡＮ／ＯＰＴＩＯＮ／安田健一郎／ＰＥＬＭＯ／木村淳一／高木弘樹／佐々木基貴／灰干しわかめ／堀　克彦／市場太朗／相沢淳一／玉置浩二

★まだまだ，たくさんの人たちの投稿がありました。全員紹介できなくてゴメンネ！これからも，どしどし投稿してくださいネ!!

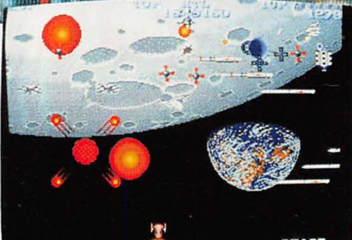
マイコンスーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

CONTENTS



このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウェアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新ゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，ゲーム・コーナー情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りお待ちしています。



SDI©SEGA

ACTIVE SIMULATION WAR

DAIVA ディーヴァ

MSX MEGA ROM

RAM16K以上の総てのMSXでゲームができます。

★内容は他機種と同様です。

MSX 版 2M（メガ）ROMで登場!!

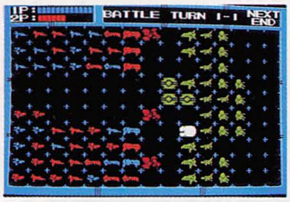
¥6,800で発売中!

1 ウォーデータの出力

星系マップ左下のスクリーン外へ延びている航路を進めばウォーデータ（18文字のパスワード）が表示され（ただし、総合生産力が30以上必要です。）、他の宙域（他のマシン）へ移動し、その艦隊は削除されます。そして、メモしたパスワードを他のマシンへ入力すると、今度は逆にその航路からそのマシンの宙域へ進入することになります。

2 艦隊戦シーン

画面左に自軍、右に帝国軍が配置され、陣形を整えて、戦闘を始めます。３回の戦闘で一会戦終了し、戦闘継続か撤退かを選びます。敵艦隊が撤退することもあります。劣勢でも作戦次第で勝利することは可能です。そして、壊滅させた敵艦隊からは重要な情報が得られることもあります。

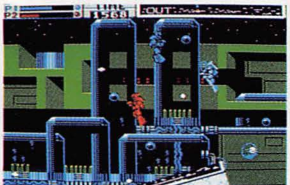


3 戦略シーン

はじめ両軍とも、植民星系数・艦船数それに総合生産力には大きな違いはありません。基本的な作戦は、無理のない収税で資金を集めそれを星系投資と艦船建造にバランス良く配分し、帝国軍より先に艦隊を増強し、星系を攻略することです。

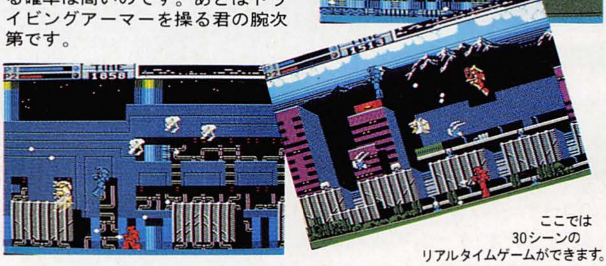
4 惑星戦シーン

惑星を制圧することが目的です。投入する艦隊が充分な戦力を有しかつ惑星降下直前における補給及び爆撃の位置と時間設定が戦術的に正しければ、惑星攻略に成功する確率は高いのです。あとはドライビングアーマーを操る君の腕次第です。









ここでは30シーンのリアルタイムゲームができます。

Active Role Playing Game

HYDLIDE II SHINE OF DARKNESS ハイドライド・II

MSX版 絶賛発売中!

1メガビットロム採用!!
総てのMSXで作動!!

バッテリーバックアップのS-RAM内蔵。
マップの広さや、ゲームの内容は、オリジナル版と同様。

▼MSX



- ★メガロムの採用で、プログラムの大きさはハイドライドの４倍！
- ★ロムゲームソフト初のバッテリーバックアップS-RAM搭載により、電源を切っても、途中ゲームデータの保存が可能。（最大４ファイル）
- ★14種に及ぶ魔法が使用可能。
- ★アイテムの売買、会話、着がえももちろんできます。

- ● PC-8801/mkII/SR/FR/MR/FH/MH…5″2D版 ¥6,800
- ● X1F/turbo/II/III/Z…5″2D版 ¥6,800
- ● FM-7/NEW7…5″2D版 ¥6,800
  （工人舎のディスク装置では正常に作動しない場合があります。）
- ● FM-77/AV/20/40…3.5″2D版 ¥6,800
- ● X1/C/F/turbo…テープ3本組 ¥4,800
  （ディスク内蔵のX1F/turboでの作動は保証いたしかねます。）
- ● FM-7/NEW7…テープ3本組 ¥4,800
  （FM-77/AVでの作動は保証いたしかねます。）
- ● MZ-2500（MZ-2000モード）…3.5″2DD版 ¥6,800
- ● MZ-2000/2200…5″2D版 ¥6,800

MSX 8K以上 MEGA ROM 1MビットROM採用! S-RAM内蔵 ¥6,400

MSXマークはアスキーの商標です。

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

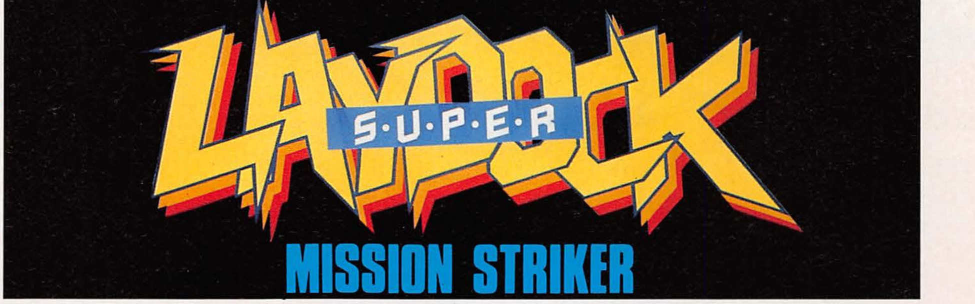
ハイテクゆうパック

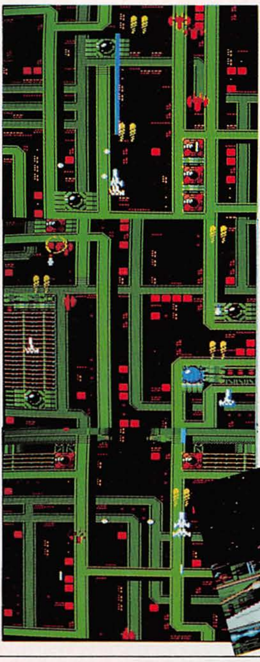
お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500

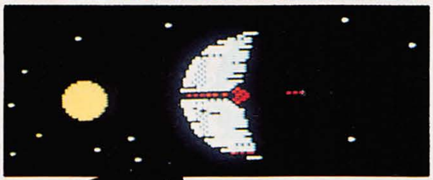
LET'S BEGIN.

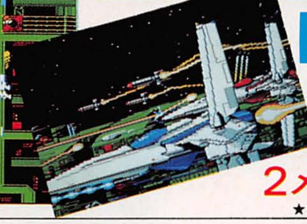
BRAND NEW!!











MSX MEGA ROM

7月末
発売予定
2メガロム¥6,800

★画面写真は総て開発中画面です。

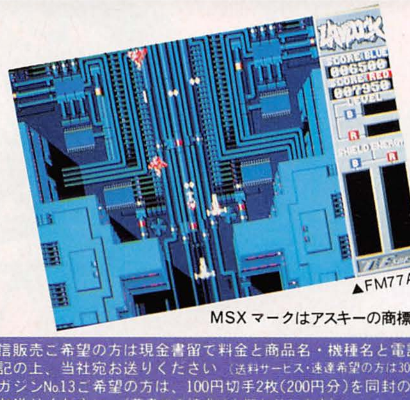
■全14シーンからなる新たなレイドック作戦、今始動。
■2メガビットの大容量ROMいっぱいのプログラムとデータ。
■動く巨大キャラ各種登場します。
■ストーミーガンナーのスピードはレベルによって三段階に調節可能です。
■パイロットとコ・パイロットの交代が可能。合体する時の状態により、一方がパイロット(操縦士)、もう一方がコ・パイロット(オプションウエポン操作)になります。
■オプションウエポンは、全部で10種類(従来の倍)。しかも、ゲーム中コ・パイロットの操作により任意のオプションウエポンに変更可能。
■PSG三音をフルに使ったBGMは今まで以上に盛りだくさんです。
■今までのシールドエネルギーという概念に、新たにドッキングエネルギーを採用。合体は、ドッキングエネルギーが一定値以上ないと出来ません。このドッキングエネルギーは、分離している間は時間とともに増加しますが合体すると増えなくなり、敵の攻撃を受けると減少します。合体エネルギーが0になるまで合体していられますが、途中で分離する事も可能です。
■1人プレイでもオプションウエポンが使えます。
■パスワードとしてデータをセーブすることが出来ます。
■最終シーンをクリアした方の中で特にレベルの高い人には、階級章を進呈。



FM77AV/20/40
MZ-2500/V2

■FM、MZ版の特徴
★インフォメーションボードを画面右側に新設。得点を常時表示します!
★B.G.M.には、FM音源を使用。シーン毎に異なる約10曲を挿入。

●フルグラフィックス72画面分の背景が、ドット単位のスムーズスクロール。(画面数は機種により少し異なります。)
機体の動きもドット単位で、なおかつ俊速。ジョイスティックにも機敏に反応。
●2人で遊べます。共同で出撃。合体は縦・横2種類でさらに強力。(もちろん1人でも遊べます。)
●毎回の得点とは別に、プレイする程向上する実力をレベルとして表示。
レベルアップに伴ない、武器が増え、敵が強くなり、途中シーンからのスタートも可能。
最高レベルに達した方には階級章を進呈。
●敵は約50種、巨大戦艦登場。合体時の武器は、誘導ミサイル・マルチバルカン砲 他 多数。



▲FM77AV

MSXマークはアスキーの商標です。

★FM77AV/20/40 ····3.5" 2D版・2枚組 ···························· ¥6,800
★MZ-2500/V2 ·······3.5" 2DD版 ···································· ¥6,800
★MSX2 ···············3.5" 1DD版(RAM64K・VRAM128K専用) ·········· ¥6,800

Ys（イース）

幾重に織りなす謎の世界（イマージュ）

「イース」は、より充実したRPGですが、「ザナドゥ」や「ロマンシア」とは随分、違います。その壮大な物語を背景にし、作られたものなのです。

町や村、野原、山、森、そして不思議な謎に包まれた神殿、一寸先は闇のダンジョンなど、広い世界の中で、様々な形の冒険が繰り広げられ、キミたちの果敢な冒険心を満たすはずです。

「イース」の中の冒険はすべて、「イース」秘められた物語の一部です。「イース」は、私たちが考えている膨大な物語の第一章と言えるかもしれません。

冒険は、まるで小説を読んでいるかのように進んでいき、そのたびに新しい世界が広がり、壮大なスケールの物語が、しだいに明らかにされていきます。

画面は「ロマンシア」同様に、完全重ね合せ処理をしたディスプレイいっぱいのフルカラースクロール。文句のつけようのない美しいグラフィックに仕上りました。そして、グラフィックとともにゲームのムードを盛り上げてくれるBGMの数々。時には軽快に、時には重厚に、時にはソフトに、時には激しく……、まるで、自分の心を反映するかのようです。

「イース」の奥に秘められた本当のストーリーを感じる時、新しい世界がキミたちの目の前に広がり、きっと心が洗われるようなさわやかな気分になるでしょう。





6/21 新発売!!

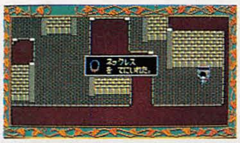
PC-8801mkIISR/TR
FR/MR/FH/MH/VA



いわくありげなドラゴンの壁画をたたえた神殿の奥……。
最初の難関をクリアできるか!?



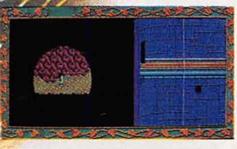
グラフィック表示される豊富なアイテムが、ますます冒険心を刺激する。



モンスターとの苦闘の末に勝ち取った宝箱には、重要なアイテムが……?



町でいろいろな人に話しかけていると、思わぬ情報が聞けるかもしれない。



一寸先が見えない暗闇に包まれたダンジョンでは、常に、危険がつきまとう。

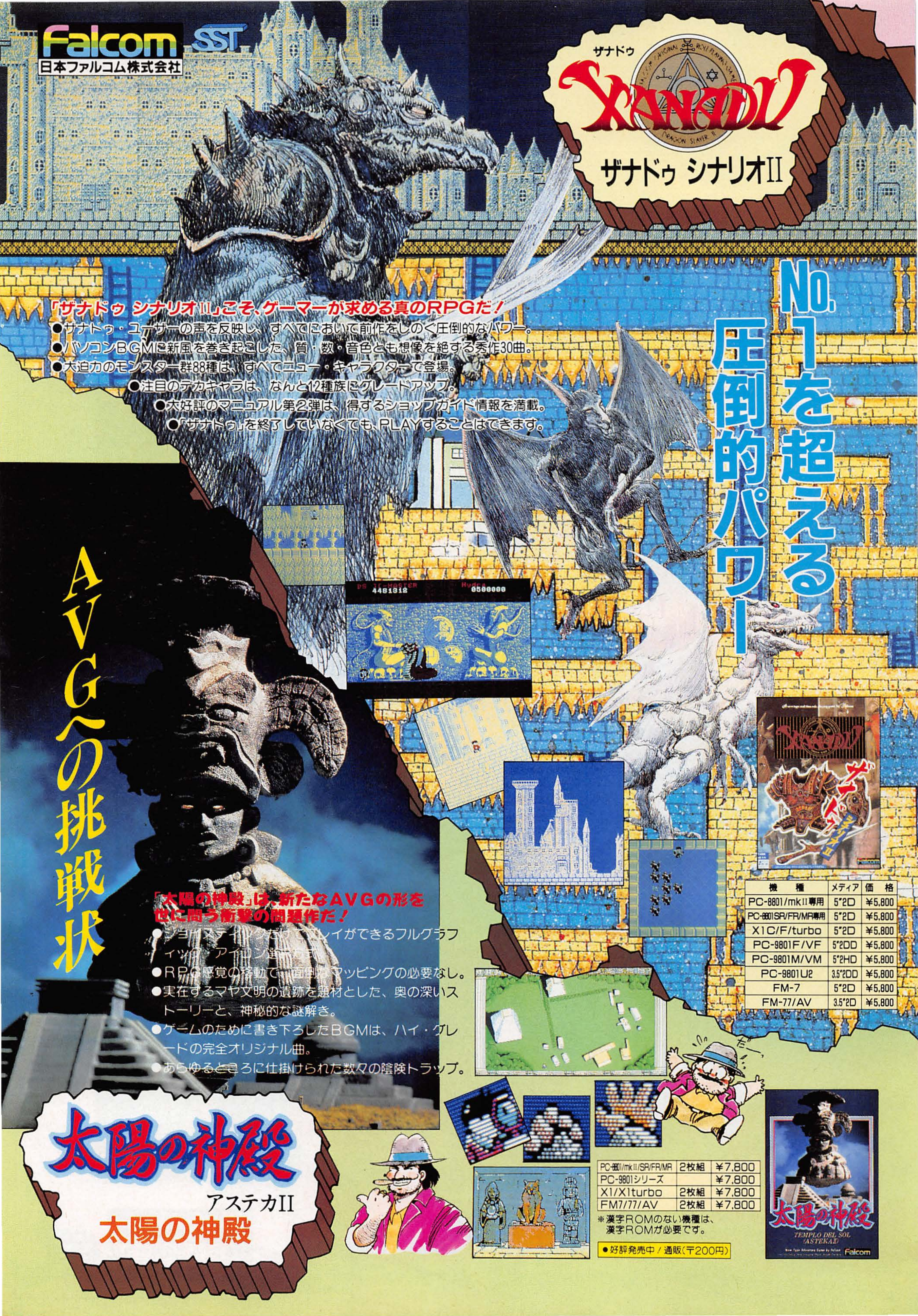


町の病院で体力を回復。彼女の話にも、耳を傾けてみよう。



神殿へと続く長く険しい山道。美しい背景が、不気味に誘いかける。

Falcom
日本ファルコム株式会社
SST
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL. 0425(27)6501代



Falcom
日本ファルコム株式会社
SST
ザナドゥ
XANADU
ザナドゥ シナリオII
No.1を超える圧倒的パワー
「ザナドゥ シナリオII」こそ、ゲーマーが求める真のRPGだ！
●ザナドゥ・ユーザーの声を反映し、すべてにおいて前作をしのぐ圧倒的なパワー。
●パソコンBGMに新風を巻き起こした、質・数・音色とも想像を絶する秀作30曲。
●大迫力のモンスター群88種は、すべてニュー・キャラクターで登場。
●注目のデカキャラは、なんと12種族にグレードアップ。
●大好評のマニュアル第2弾は、得するショップガイド情報を満載。
●「ザナドゥ」を終了していなくても、PLAYすることはできます。

機種	メディア	価格
PC-8801/mkII専用	5"2D	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5"2D	¥5,800
X1C/F/turbo	5"2D	¥5,800
PC-9801F/VF	5"2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5"2DD	¥5,800
FM-7	5"2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥5,800

AVGへの挑戦状
「太陽の神殿」は、新たなAVGの形を世に問う衝撃の問題作だ！
●RPG感覚の移動で、面倒なマッピングの必要なし。
●実在するマヤ文明の遺跡を題材とした、奥の深いストーリーと、神秘的な謎解き。
●ゲームのために書き下ろしたBGMは、ハイ・グレードの完全オリジナル曲。
●あらゆるところに仕掛けられた数々の陰険トラップ。
太陽の神殿
アステカII
太陽の神殿
だー

PC-8801/mkII/SR/FR/MR	2枚組	¥7,800
PC-9801シリーズ		¥7,800
X1/X1turbo	2枚組	¥7,800
FM7/77/AV	2枚組	¥7,800

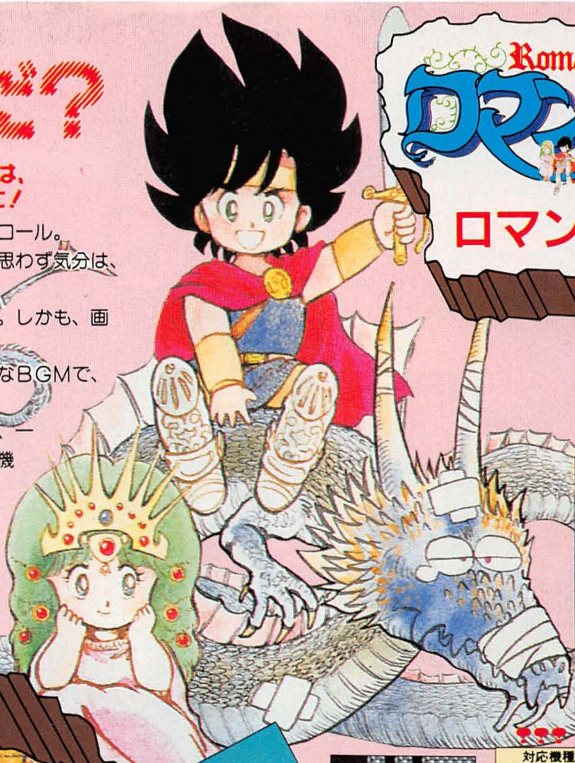
※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。
●好評発売中！通販(〒200円)
太陽の神殿
TEMPLO DEL SOL
Falcom

一体何者だ？

Romancia ロマンシア

ジャンル不明な「ロマンシア」は、見かけによらず、脅威の手強さ！

- 毎秒20枚表示の高速フルカラースクロール。
- 最大128重の完全重ね合わせ処理で、思わず気分は、3D感覚。
- 広大なマップは、なんと20万エリア。しかも、画面切り換えは、超ハイスピード。
- 場面によって変化する、7曲の豊富なBGMで、ゲームのノリも絶好調。
- マップの縮小図の表示で、一目瞭然の便利なレーダー機能を搭載。





好評発売中

対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
XIシリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mkII	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800



XANADU ザナドゥ

究極のNo.1RPG!

「ザナドゥ」をやらないうちは、RPGファンなんて言わせない！

- 主人公のキャラクター・パターン数、なんと392。
- 80種のモンスターマニュアル付・80Pにわたる豪華マニュアル。
- モンスターは100種族にも及び、各種族におのおの208種のパラメーターを持ち、その行動・性格は全て違う。
- 17種類の武器と、34種類の防具(シールド17種、ヨロイ17種)、呪文の魔法17種類の全て1つ1つに経験値が設定されている。
- 君はかつて、これほどのバリエーションをひっさげて登場した主人公を目撃したことがあるか!?



機種	メディア	価格
PC-8801mkIISR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801/mkII	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5"2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5"2DD	¥7,800
PC-9801E	8"2D	¥7,800
X1C/F/turbo/turboII	5"2D(2枚組)	¥7,800
X1/C/F	カセットテープ(2本組)	¥6,800
FM-7	5"2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥7,800

＊ディスク2枚組の場合も、シングルディスクでプレイできます。

日本ファルコム(株)　〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル TEL.0425(27)6501代



●シナリオ1「死霊の呼び声」

●シナリオ21「ローレック」

●シナリオ24「最後の砦」

機種		仕様	発売日
PC-8801mKIISR/TR/FR/MR/FH/MH PC-88VA FM音源対応		5インチ2D版・2枚組 ¥7,800	6月20日発売予定
X1シリーズ FM音源対応	X1ターボ以外は、FM音源ボード装着の場合のみBGM可	5インチ2D版・2枚組 ¥7,800	6月27日発売予定

成長する軍団が進む25の用意されたキャンペーンシナリオ、
そして戦闘体系別に自由に選択できる
シナリオコンストラクション!!

特　徴

- 強力な魔法の数々!(総数15種類)
- 新登場ユニット!(総数46種類)
- 美しい戦術マップ!(総数30種類)

(注)「ガイアの紋章」は、当社製品「エルスリード」を御持ちでなくともプレイできます。

ブラザーコムロードに集ろう!!

NCSの新作「ガイアの紋章」発表会が6月14日(日)に、
新宿丸井メンズ館4F・ブラザーコムロードで開かれるヨ!
コスチューム大会や人間シミュレーション大会など、
面白い企画がいっぱいなのだ。ぜひ来てね!

目立ちたがり屋のきみ!は、コスチューム大会へやって来てくれ!
参加希望者は、面白い衣装や派手な衣装を持って12:30に会場に集合だよ。**キャラクターを描かせたら誰にも負けないあなた!キャラクターデザイン審査会があるよ。**それぞれ優賞者には、Bigな賞品が用意されているんだ!?
その他にも面白い企画やゲームがたくさん。それに来てくれた人には素敵なプレゼントをあげちゃおう。みんな、待ってるよ!

- 会場　東京都新宿区新宿3-1-20 丸井メンズ館4F
- 主催　NCS・日本コンピューターシステム株式会社
  ブラザー工業株式会社

協賛雑誌　小学館「ポプコム」ASCII「ログイン」角川書店「コンプティーク」
電波新聞社「マイコンベーシックマガジン」ソフトバンク「Beep」

NCS 日本コンピューターシステム株式会社　TEL03-486-6588
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル　(お問い合わせはゲームプロダクトグループまで)

誰よりも早く「ガイアの紋章」をプレイしよう!
- 通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種を明記の上、現金書留でお申し込み下さい。尚、NCS会員の方には、10%の割引特典があります。必ず会員番号を明記してください。

資料請求券
ベーマガ
7月号


ニューウェーブムービーアドベンチャー
J·E·S·U·S
ジーザス
プログラム/鈴木 孝成
グラフィック/真島 真太郎
シナリオ/雅 孝司
音楽/すぎやまこういち
音響効果/田口 泰宏
FM77AVシリーズ
専用
3.5インチディスク3枚組
7月下旬発売予定
暗黒の世界から死の匂いに乗ってあいつがやってきた。
1986年、大フィーバーの中、ハレー彗星は太陽系を去った。
そして時は流れ、2061年、ハレーは再び地球へとやってきた。
人類の科学は、この接近では、ついに有人探査機を飛ばすところまで進歩しており、
世界8ヵ国から選ばれた乗員が、2機の探査機に分乗し、
スカイラブ《JESUS》から飛び立った。
探査課題の1つはハレーの尾のガスを採取することで、
それは、宇宙・天文学ばかりか、生物学の謎を解くことでもあった……
▲モンスターは変身のたびに、より強く、より大きく、より狂暴に、そして賢くなる
▲ハレー接近で天変地異が各地で起こる
▲ついにやつは攻撃を開始した 応戦せよ
▲姿なき侵入者の影に乗員の不安がつのる
●170枚の超リアルグラフィックで展開する衝撃度200%のSFサスペンスアドベンチャー！
●たたみかけるストーリー展開は、劇場映画をしのぎ、随所で展開されるアニメーションと抜群の効果音はきみを恐怖のどん底におとし入れる。
そして……感動のクライマックス!!
★ゲームMUSICの巨匠すぎやまこういち書き下ろし挿入曲★
ジーザス(ハレー2061)
●虚空への前奏●蒼い無限●やすらぎの宇宙●董色の愛●勇者の休息●きらめく瞳●甘い抱擁●夢の中の二人●崩れゆく都市●空の果て●迫り来る危機●挑戦の時●死神の影●帰還●鎮魂歌●甦る侵入者●勝利の旋律●去り行く者たち●生命への讃歌●蒼い無限
●ラジカセに接続すると大迫力サウンドが楽しめます
PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/FR/MR/TR………2ドライブ専用
5インチディスク3枚組¥7,800
通信販売の御案内
御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
株エニックス「通信販売」係
販売元 株式会社 小西六エニックス
発行元 株式会社 エニックス
ENIX
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

原案・グラフィック/槙村 ただし
構成・プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

GANDHARA
ガンダーラ
（仏陀の聖戦）

■敵キャラクタは100種類以
■今までにない大きなキャ
ルな動きでゆくてをはば
■世界は人間界、地獄界、
界、修羅界、天上界の6
■広大な各世界をスムース
スクロールで自由に移動
■音楽は、おなじみのすぎ
のオリジナルサウンド。



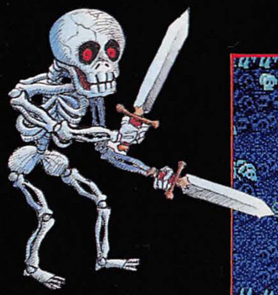
人間界



↑この世界を、最初に平和に戻すことによって、情報を得たり、買い物をしたりできるぞ。



●邪鬼



●骨剣士

地獄界



↑有名な地獄も六道のひとつ。お得意の針の山と血の池がこの世界のメインだ。道端には悪人の骨剣士も。

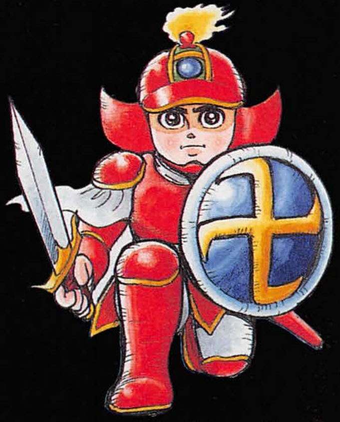
畜生界





●病巣鬼

↑前世の悪行の報いで、人間以外にしかなれなかった者の住む世界。煮えたぎる溶岩が行く手を阻む。



▲主人公シッタール
キミの名前を入力
することができる。

餓鬼界





●変菌鬼

↑生前、施しをする心を持たなかった者が落とされるという餓鬼界。ここでは死ぬこともならず、飢えと渇きに苦しむのだ。

フ

天上界





●竜王

↑天上界すらも、邪神の手に落ちたらしい。さすが天の上、というだけあって、この世界の地面は雲でできている。



●風神

修羅界



↑元釈迦の親衛隊であった阿修羅が住むといわれる修羅界。その阿修羅のように、醜怪な様相を呈している世界だ。



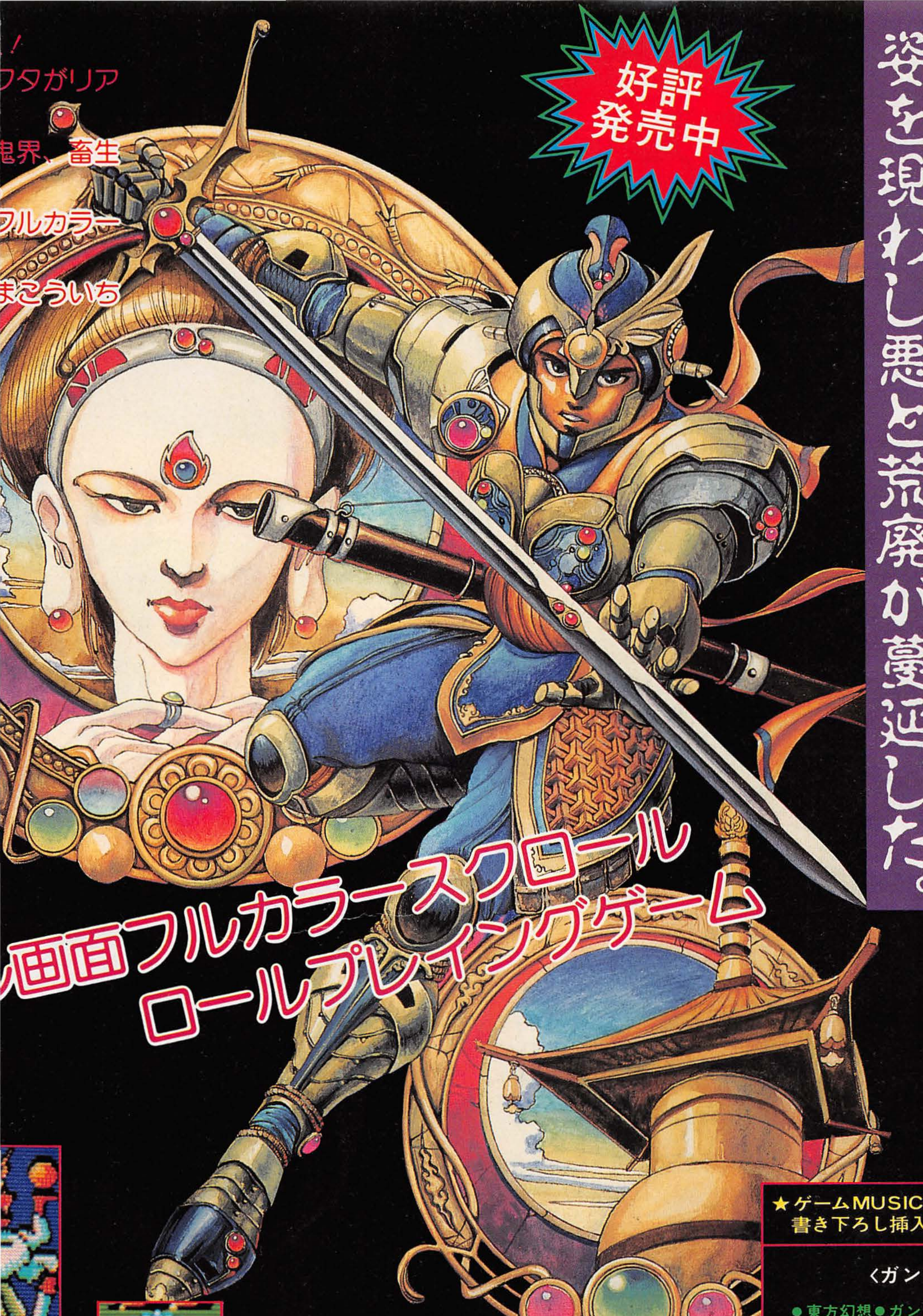
ダンジョン内
生命をふきこ
ように動くナ
型キャラ）か

PC-88VA

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。（送料無料）
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

急募 当社商品を MSX に移植できる方大募集！
移植後、商品化の際は、当社規定による印税をお支払い致します。
又、FM-7シリーズ、PC-8801シリーズ、シャープX1シリーズ、PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方も募集しております。
詳細事項等のお問い合せは、TEL03-366-4296、エニックス技術部担当・望月迄





はまさに
れたかの
邪神（大
場。

他に類を見ない大きなキャラクターが大画面スクロールの中で、じゅうおうむじんに動きまわる。

★ゲームMUSICの巨匠すぎやまこういち書き下ろし挿入曲★

〈ガンダーラ曲集〉

●東方幻想●ガンダーラへの路●仏陀の戦士●人間界●蓮華●冥府魔道（めいふまどう）●邪神●平安●地獄界●餓鬼界●畜生界●寂（じゃく）●修羅界●天上界●転生輪廻（てんせいりんね）●迦楼羅（かるら）●六凡界（ろくぼんかい）

●ラジカセに接続すると大迫力サウンドが楽しめます。

2ドライブ専用

PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/FR/MR/TR………5インチディスク2枚組￥7,800

販売元 株式会社 小西六エニックス　発行元 ENIX 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

エニックス初 MSX オリジナルメッセージアドベンチャーゲーム



⬆平和なアニマルランドで起った殺人事件　被害者は宝石店経営のキタキツネのコン吉だった

⬆名探偵のキミは、忠犬「おいどん」とさっそく捜査を開始した

このアニマルランドで起ったことは、決して誰にも話さないで下さい。



⬆宝石店の正面にあるコンビニエンスストアー。店員のかわいいピョンコに事件当夜の聞きこみだ。



⬆ゴンキチの別れた妻・ツネコ。若くていい女と評判だが…？

★コマンドはとっても楽なワンキー入力★
キミはどれをやりたいかを考え、ボタンを押すだけだから、じっくり、捜査に全能力を集中できるのだ。

★ディズニータッチのかわいいキャラクター★
グラフィックは、プロのアニメーターが担当。このかわいいキャラクタは一見の価値あり！

★全シーンに流れる哀愁のメロディ★
各エリアごとに流れる美しい9曲のミュージック。居酒屋で流れる演歌はじつに味があるぞ。

★プロのシナリオライターによる抜群のゲーム構成とストーリー展開★
次々に明らかになっていく新事実。アニマルランドに秘められた過去とは…!?その他、ギャグリアクションもいっぱい！

このゲームは、単なる犯人捜しゲームではありません。
エニックスがきみたちに問いかけるメッセージゲームです。

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

オリジナルゲームシナリオ大募集

あなたの作ったゲームを商品化してみませんか？当社では、適切なアドバイスをおこない、作者の氏名で商品化しております。
商品化の際には、当社規定の印税をお支払いします。シナリオだけでも受け付けます。
詳しくは、担当・矢作迄 TEL(03)366-4345

ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン2

キータクラーの復活

作者TAMTAM ©集英社 桂 正和

- ●グラフィックの美しさはピカーMSXユーザー必見!
- ●なんですかモードはとっても使いやすくなってまーす。スピードアップでわからないところを教えてくれるよ。
- ●MSXユーザーの人は、あの「チェイング!」の声がきけまーす。
- ●パワーアップ戦闘モードは大コーフンもの、わるものをやっつけろ!
- ◘前作ウイングマン、マンガのストーリーを知らなくてもプレイできます。







- ■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM/VX(2HD)……¥6,800
- ■〔5インチディスク(2枚組)〕PC-9801/E/F/VM/VF/VX(2DD)……¥6,800
- ■〔5インチディスク(2枚組)〕PC-88VA、PC-8801/FH/MH/mkII SR(TR、FR、MR)/mkII……¥6,800
- ■〔5インチディスク(2枚組)〕X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo(II/III/Z)……¥6,800
- ■〔テープ(2本組)〕X1/X1C/X1D/X1F/X1G/X1turbo……¥4,800
- ■〔3.5インチディスク(2枚組)〕FM-77、FM77AV/40/20……¥6,800
- ■〔テープ(2本組)〕FM-7、FM-NEW7、FM-77、FM77AV/40/20……¥4,800

MSX ROMカセット (RAM16K以上) ¥5,800

MEGA ROM

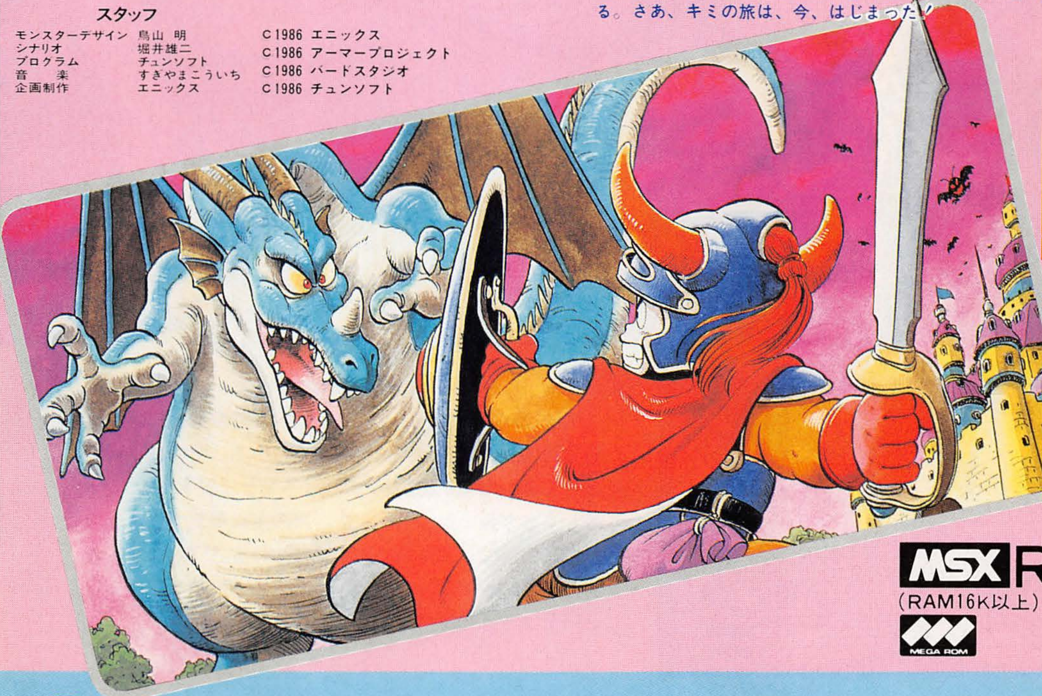
ドラゴンクエスト DRAGON QUEST

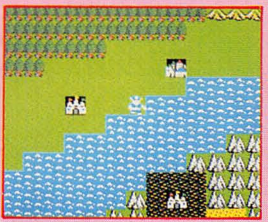
★超本格大冒険ロールプレイングゲーム★

邪悪な竜の化身が支配する広大なアレフガルド。キミは伝説の勇者ロトの生まれかわりとなって、2つの城と6つの町や村のあるアレフガルドを大冒険!あるときは怪物たちと戦い、またあるときは城や町で人々と話し、魔の竜を倒すため、旅を続けます。登場人物はなんと100人以上。そして、いろんな個性をもつ多くの怪物たち。ドラゴンクエストの世界は、キミをきっと夢中にさせる。さあ、キミの旅は、今、はじまった!

スタッフ

モンスターデザイン	鳥山 明	C1986 エニックス
シナリオ	堀井雄二	C1986 アーマープロジェクト
プログラム	チュンソフト	C1986 バードスタジオ
音楽	すぎやまこういち	C1986 チュンソフト
企画制作	エニックス	





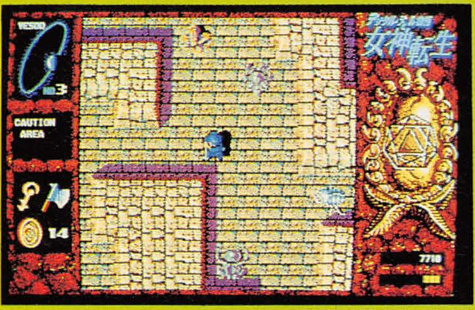


MSX ROMカセット (RAM16K以上) ¥5,800

MEGA ROM



※この画面はビジュアル・シーンからの1カットです



画面は開発中のものです

中島くん…私、今どこにいるのかわからない…何も見えない…怖い、お願い助けて…。地の底深く、静寂な闇に包まれた魔の領域。未知の恐怖に足がすくむ中島。その時「勇気を出して進むのです。魔の手から弓子をとり戻すために…」と優しくも力強い女の声がした。声の主に勇気づけられて進む中島の前に、突如黒い影が走り抜ける。「敵!?」ヒノカグツチを握る指先に力がこもる。「出方をうかがっているらしい…ヤツラは知的生命体なのか!?」

※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。※付記のない画面写真はPC-8801mkII SRによるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。 マークのメガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。





究極のR.P.G.

全米No.1ソフト
1985年秋に発売され、全米販売実績で
1年間連続第1位という
驚くべき記録を樹立。

想像をはるかに越えた、究極のRPG「ウルティマIV」、遂に登場。かつてない体験を約束する壮大なシナリオ構成、感動さえ呼ぶ卓越したゲーム・バランス、そして、全編を興奮の連続で包む比類なき独創性。どれをとっても、まさに、Ultimaという名前が示す通り、「究極」のRPGだ。

敵を倒すことが本来の目的でなく、旅をし、7人の仲間を集め、8種類ある徳を高めることが主人公（プレーヤー）の目的。そのためには、いろいろな場所へ行き、さまざまな人と出会い、また、敵とも闘わなければならない。8つの徳が充分に高くなった時、究極の目的である聖者になることができ、めでたくゲームクリアとなる。

1987年夏、いよいよ、ウルティマIVの旅がはじまる――この旅を、あなたはもう避けて通ることはできない……！



の出逢いが始まる。
TM
7月18日発売
PC-9801(2HD)2枚組 F98F5551 ¥9,800
PC-9801(2DD)3枚組 M98F5551 ¥9,800
PC-9801(2HD)2枚組 L118F5551 ¥11,800
PC-8801SR(2D)5枚組 M98R5551 ¥9,800
X-1(2D)5枚組 M98J5551 ¥9,800
FM-7(2D)5枚組 M98M5551 ¥9,800
FM-7(2D)5枚組 L118M5551 ¥11,800
TM&©Richard Garriot/Origin Systems Inc.
Ultima IV
Quest of the Avatar
1-PONYCA 200G
F:9999 % G:9999
W:Dagger
>South
BATTLE IS LOST!
>South
Blocked!
>South
Blocked!
WIND: NORTH
開発中の画面です。
(日本語に変わります)
株式会社ポニー
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング
TEL03-221-3161
販売元/株式会社ポニー キャニオン販売
札幌支店TEL011-232-5151 東京支店TEL 03-221-3271
仙台支店TEL022-261-1741 名古屋支店TEL052-322-4001
大阪支店TEL 06-541-1971 福岡支店TEL092-751-9631
広島支店TEL082-243-2915 ニッパンポニーTEL 03-667-3741

誰も手を出すな、こ



ミッション遂行型
アクションロールプレイ。

噂の

獣神ローガス

ついに見参!!

7月上旬発売！
PC9800シリーズ
X1シリーズ
定価7,800円
PC8801, FM7/77/AV
MSX移植中

発売延期が幾度となく続いた『獣神ローガス』が、ついに皆さまの前に登場することになりました。ご迷惑をお掛けしてごめんなさい。そのかわりと言ってはナンですが、精度が高い、マニア必須のゲームに仕上がりました。ミッション遂行型アクションロールプレイの傑作として、発売

いつはオレがやる…



前から話題を呼んでいた『獣神ローガス』。究極の痛快アクションの連続と、画期的なストーリー展開で'87のゲーム・シーンを彩ります。

将軍

将軍の座を奪うのは大名・義寅長か石道和義か。それとも各地の戦国武将たちか。乱世の日本を舞台に繰り拡げる国盗りのドラマ、「将軍」。英国人ブラックスロンとまりこ、はては盗賊や飯炊き女までをも巻き込み、スケールはビッグにワイドに展開してゆく…。

40人の登場人物は、すべて将軍になれる可能性を持っている。有力な大名を選ぶも、貧しいお百姓を選ぶも、人選はあなたの自由だ。武力、財力、人脈をはじめ知識や権力に対する野心まで、ひとりひとり大きな差がある。対峙した相手を味方にするも敵にまわすも、それはあなた次第だ。選んだ人物によって大きく変化するゲーム展開。過巻く愛憎と裏切り、ワイロや策略。さあ、あなたはこの乱世を勝ちぬき、将軍になれるか。これはいわば40の性格を持つ人間シュミレーションだ。

dexter soft

16世紀後半の日本を舞台に、上陸した英国人はじめ諸大名、町人、百姓たちが、現将軍の死を契機に、策を練り、天下盗りが始まります。ジェームス・クラベル原作「将軍」をベースに、多くの個性豊かな登場人物が織りあげるゲームです。

シュミレーションゲーム
SHOGUN

ND-06MR MSX MEGA ROM

(メガROM版)16KB

近日発売予定

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです

MSXはアスキーの商標です



現在、開発中の画面写真です。

dexter Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表

●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

銀河超能力戦記

SF ROLE-PLAYING GAME

PSYCHIC WAR

COSMIC SOLDIER 2

サイキックウォー

サイキックソルジャーに安息の日はない…

星暦3530年。銀河の覇者をもくろむ帝国軍はKGD星域へもその魔手を伸ばし強力な艦隊を背景に侵略を始めた。世に言う第１次星間戦争の始まりである。以後 100 年余にわたり続いた帝国軍の支配は、アンドロイドとソルジャーの活躍によって終止符が打たれることとなる。時に星暦3652年のことであった。

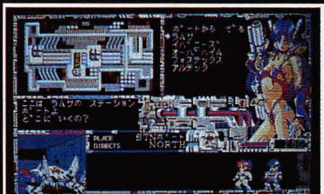
母星系に撤退を余儀なくされた帝国軍ではあったが、今だKGD星域征服の野望を棄ててはいなかった。サイキック・パワーと艦隊力が抑止力となって保たれているカバランスを打破するため、帝国軍はサイキック・ウェーブの開発にとりかかった。

いっぽうKGD星域では、帝国軍の報復に備え、超能力者たちによる星間サイキック・ネットワーク作りが急ピッチで進められていた。そのネットワークにサイキック・ウェーブの情報が飛び込んできたとき、帝国軍はすでにサイキック・ウェーブをサイコアーマーに搭載し、実戦配備できるレベルに達しようとしていた。

サイコ・アーマーを保有した帝国軍艦隊との全面戦争は不利という結論に達したKGD同盟は、帝国軍巨大人工惑星を破壊し、帝国軍を壊滅させるため、アンドロイドとサイキック・ソルジャーを帝国軍の星域に送り込み、超能力戦にKGD星域の運命を託したのである。

そして、永く語り継がれることとなる「銀河超能力戦記」の幕が、いま開く！





—RPG進化論—

そして今、戦闘シーンがリアルタイムへと進化する

いま思えば、敵と遭遇したときに、こちらが戦うか逃げるか、アイテムを持ちかえるかパーティを組み直すか…などとゆっくり考えること自体甘かったのだ。これが現実であれば、目の前に出現した敵はこちらが考えている間待っててくれるわけがない。だから、サイキック・ウォーではリアルタイム戦闘シーンを採用！　出遭った敵はいきなり攻撃してくる。そこには現実の緊迫感がみなぎり、プレイする者は、リアルバトルの世界へと引きずり込まれていくのである。

★★★戦闘シーンがアニメーションになった！★★★

サイキック・ビームがビンビン飛び交う戦闘シーン。敵も味方もアニメ処理によって動きがあるから迫力の戦闘シーンが楽しめ、感情移入も人ごとではなくなるほどキャラクター＝自分　感覚に浸ることとなる。

★★★魅惑のスペースサウンドがカセットに！★★★

このゲームの目玉のひとつ、BGMサウンドがハンパでない。オリジナルスペースサウンドがキミをサイキック・ウォーの世界へどっぽりつけこんでくれることになる。そして、ぬわんとこのスペースサウンドがカセットテープにインプットされてパッケージにドッキング！　ラジカセやオーディオにつっこんでボリューム上げれば、ライトでポップでファンタスティックなリズム&メロディーがキミを包み気分はもうサイキック・ソルジャーだ。

★★★★★★セクシーアンドロイド万歳★★★★★★

前作「コズミック・ソルジャー」のアンドロイドをさらにセクシーに美人アップして、今回もしっかりキミのパートナーになっているのだ。彼女にオプションパーツを装着することによって、進行を助けてくれる。しかも、ちゃんとお楽しみちょめちょめも用意されている……ハズだ!?

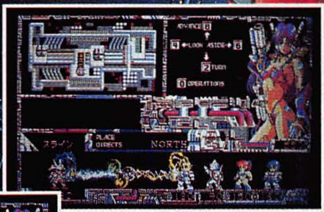
★★★マッピングはアンドロイドにおまかせ！★★★

こんな見出しつけたから、早くもアンドロイドのオプションパーツを紹介しなければならなくなってしまった。実はポイントセンサーというアイテムをアンドロイドに付けると、ぬわんと敵基地マップと絶対座標が表示されるんだ。ライト感覚でスピーディーなストーリー展開を信条とする「サイキック・ウォー」にマッピング似合わないぜ。

★★大きくなって見やすい3D迷路★★



前作に比べ、3D迷路が大きく見やすくなって、臨場感もひしひしなのだ。グラフィックも強化されてるし、ドアの向こうの部屋の中のキャラクターにもぜひ注目してほしいな。





PC-8801 SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA V2mode専用

〈定価 8,800円〉

各機種移植進行中！

お問い合わせ先／㈱工画堂スタジオ内KGDソフト
〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

資料請求券 M·B·M·7

NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
TAITO

この面白さだけは、崩せない。

数年前のブームが、再びゲームセンターで爆発！あのブロック崩しが、さらに面白くなって帰ってきた。ブロックから落ちてくる数々のアイテムを取ればパワーアップ、そして33面ものバリエーションが展開。その名はアルカノイド。ゲームセンターの興奮が、今部屋の中で再現される。キミは、最終面までたどり着けるか。

スピードダウン(黄)
このアイテムを取ると、エナジーボールのスピードが遅くなる

ディスラプション(水色)
このアイテムを取ると、エナジーボールが3つに増える しかし、3つのエナジーボールの動きに惑わされないように

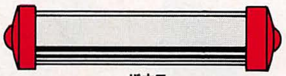
エキスパンド(青)
このアイテムを取ると、バウスは横に伸びる。エナジーボールを受ける部分が広くなり、ミスが少なくなる。

レーザー(赤)
レーザー砲が発射できるアイテム。威力あるレーザーで次々に撃ち崩せ。

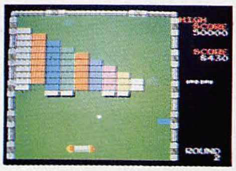
キャッチ(黄緑)
飛んできたエナジーボールをキャッチできるアイテム。その後、好きな時に発射できるがあまり長時間持っていると勝手に発射される。

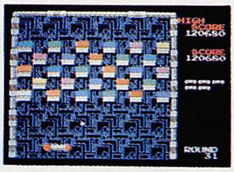
プレイヤーエクステンド(灰)
これを取れば、バウスが一つ増える。だが、無理して取ろうとして、死んでしまわないように……。

ブレイク(ピンク)
このアイテムを取ると、画面右下に穴があき、そこから出るとその面はクリアーできる。


バウス







■アルカノイド

新発売

定価 5,800円
MSX ROM版

ジョイコントローラ付！
(ボリューム方式)



新発売

X1 turbo

手裏剣や刀の音などか、リアルに飛び出すFM音源ステレオ対応。いやがうえにも緊張感が漂います。そのうえ、テーブルゲーム機並の画面。テーブルゲーム機移植版にご不満のあった方も、これで満足。もう心は、忍びの気分。



■影の伝説

定価 6,800円(5"FD版)
●X-1ターボ(FM音源対応)

定価 4,900円
● MSX (ROM版)





■ジャイロダイン

定価 6,800円(5"2D)
●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
●X-1シリーズ(X-1Fは不可)
定価 4,900円 ● MSX (ROM版)



■エレベーターアクション

定価4,500円(カセット版)/定価6,800円(5"FD版) ●PC-8801シリーズ ●X-1シリーズ ●FM-7シリーズ
定価 4,900円 ● MSX (ROM版)



■ビクトリアスナイン

定価4,500円(カセット版)/定価7,500円(5"FD版) ●PC-8801シリーズ ●PC-9801 U2 ●FM-7シリーズ ●PC-9801シリーズ ●PC-6601シリーズ ●X-1シリーズ ●MZ-2200/2000シリーズ ※音声発生機種：「アウト」「セーフ」など、イロイロな声が飛び出します。●PC-8801mk II SR以上(ディスク版) ●X-1ターボModel10(ディスク版)GRAM(CZ-8BGR2)増設で可 ●X-1ターボModel 20、30、40(ディスク版) ●FM-77/77 L2(ディスク版)→MB-28121又はMB-28122増設で可 ●FM-77 L4(ディスク版) ●PC-9801 U2

株式会社 ニデコ
〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03(253)0761㈹ FAX 03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03(251)8061㈹

MSX は16KB以上の機種で、お楽しみください。

●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。



バトルガンナー最終指令

DRAINER
ドレイナー

ファン ファクトリー作品第2弾！

行く手をはばむ恐怖のメカニック・ジャングル！
迫り来る悪魔のバイオメカノイド軍団！
キミの使命は、宇宙最強の暴走船団
ジェノサイド・フリートの破壊にある。
弾丸カートリッジを連結して
突き進め、敵の心臓奥深く!!

滅亡へのカウントダウンは始まっている…

頭脳直撃！驚異のビジュアルRP-S(ロールプレイ・シューティング)誕生！

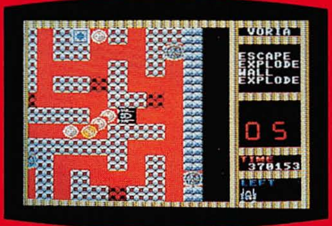
●全方向・縦横無尽のスクロール画面！●一目瞭然！視覚効果満点のスーパー・アイテム!! ●独自の思考ルーティンを持つ手強い敵キャラ！●破壊したはずの壁が復活？自己修復機能を持つ大迷宮！●状況を知らせるメッセージ・ボード。●艦隊マップ・残弾表示・カウントダウンの3タイプに切り変わるマルチ・スクリーン。●警報音とウォーニング・ライトによるスリリングな脱出シーン！

MSX ROM
RAM16K以上
定価￥4,800
(6 21発売予定)

MSXは(株)アスキーの商標です。



目標捕捉！迷路を崩し防衛網を突破せよ!!



脱出なるか!?宇宙船大爆発の危機せまる!!

シャウトマッチ



●好評発売中!!
●敵を倒す特製マイク付！
MSX RAM16K以上



モンスターどもは、大声に弱い！

●攻撃で性格の変化していく敵モンスター達●デカモンスターは手強いぞ●ジャマーとトラップ、謎に気をつけろ●ショップと宿屋をうまく使うんだ！　オリジナルマイクロホン付　定価￥5,800

企画・制作…株式会社ファンプロジェクト　販売…日本エイ・ブイ・シー株式会社　発売…ビクター音楽産業株式会社

通販　商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社　マイコンベーシックマガジン係
●ドレイナー、シャウトマッチの商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。
〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ701 ビクター音楽産業(株) PS制作部 TEL.03-406-0002

資料請求券
Bマガ⑥
ドレ、シャウト



3Dリアル ロールプレイングゲーム
アルゴー
興奮200%画面から飛びだす迫力!!
イアソンは正統な王位後継者。
しかし、叔父のペリアスの悪だくみで
王座を奪われてしまったのだ。
取り戻すには眠らぬ竜が守るという、
黄金の羊の皮を手に入れなければならない
行く手を阻む、
数々の巨大なモンスターたち。
戦え!イアソン!!
卓越した、ギリシャの神々の力を借りるのだ
愛と勇気を信じてやまない、
イアソンの大冒険がはじまった
フルグラフィック3D
PUSH [RET] KEY
LIFE
SPL
FLS
THN
大好評発売中!!
迫真の2タイプ3Dバトル!!
●PC-8801mkII SR/TR/FR/MR
●FH/MHは4MHzで御使用下さい。
●5"-2D×2, 2ドライブ専用
このゲームを楽しんでいただくためには
他にもう1枚5"-2Dのディスクが必要です。
¥7500 他機種移殖進行中!!
●お求めはお近くのパソコンショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で、直接当社にお申し込み下さい。送料は当社負担となります。
KSK
呉ソフトウェア工房
〒330 埼玉県大宮市大門町3-197 星野第二ビル302号
☎ 0486(46)0660

TAKERUは、いつも、あたらしい。

パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

オリジナルソフト、新作ソフトが続々登場。



このソフトは武尊でしか買えません

TAKERU ORIGINAL SOFT

MADELEINE

マデリーン　じき王女のためのパヴァーヌ

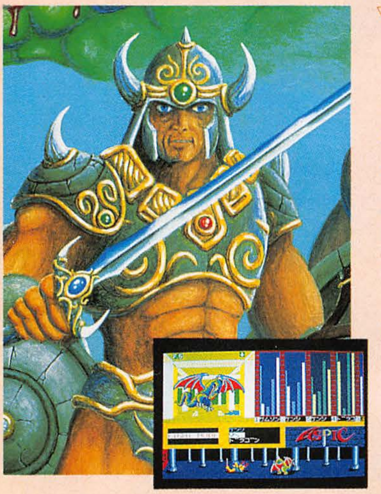
アドベンチャーゲーム、と言うと目の色を変える君！シンキング・ラビットの「マデリーン」がタケル専用ソフトで登場だ。
1979年、ふと立ち寄った片田舎の古道具屋から、この物語は始まる。そこにあったマデリーン妃の肖像画には、言い伝えられた悪女のイメージは全くなかった……。果たして400年前の事実を君は明らかにできるか?!

市販価格¥7,200　**TAKERU価格¥3,200**

- ●シンキング・ラビット
- ●X-1/F/G/turbo/II/III/Z（X-1C/D/X-1外付ドライブを除く）
- ●PC-8801/mkII/SR/FR/TR/MR
- ●5"2D版（2枚組）

最終画面のクイズに正解された方にマデリーン特製テレフォンカードプレゼント!!





このソフトは武尊でしか買えません

TAKERU ORIGINAL SOFT

アスピック・スペシャル

X1シリーズを愛用している諸君！ビッグニュースだ。あの、クリスタルソフトから出た"アスピック・スペシャル"。タケルでしか買えないこのソフトの特徴は、なんと言っても ①追加された14枚の大型グラフィック。②ステレオタイプFM音源ボードに完全対応の2大特典だ。ロールプレイングゲーム・ファン必見！

市販価格¥6,800　**TAKERU価格¥4,800**

- ●クリスタルソフト
- ●X1/C/F/G/turbo/II/III（X-1Dを除く）（FM音源ボード、ジョイ・カード対応）
- ●5"2D版

アスピックスペシャル・バックグラウンドソフト（5"2D）プレゼント!!

アスピックの最終画面メッセージを「ヒント集申し込みカード」のご意見欄に記入の上（170円の切手を同封）して〈TAKERU事務局〉までお送りください。 先着500名様に進呈します。

タケル・ユーザーズクラブ

パソコンライフが100倍楽しくなるユーザーズクラブ「TAKERU」を、君はもう知ってるかな。会員になるとかっこいいメンバーズカードがもらえるほか、ビッグな特典いっぱい。また、最新情報満載のTAKERUジャーナルをもらえるぞ！

〈武尊〉設置店募集中
詳しいことは、右記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください。

ブラザー工業株式会社
〒460 名古屋市中区大須3-46-15
●TAKERU事務局☎(052)263-5895

●営業所　名古屋 ☎(052)251-2894
東京 ☎(03)274-6916
大阪 ☎(06)252-4234

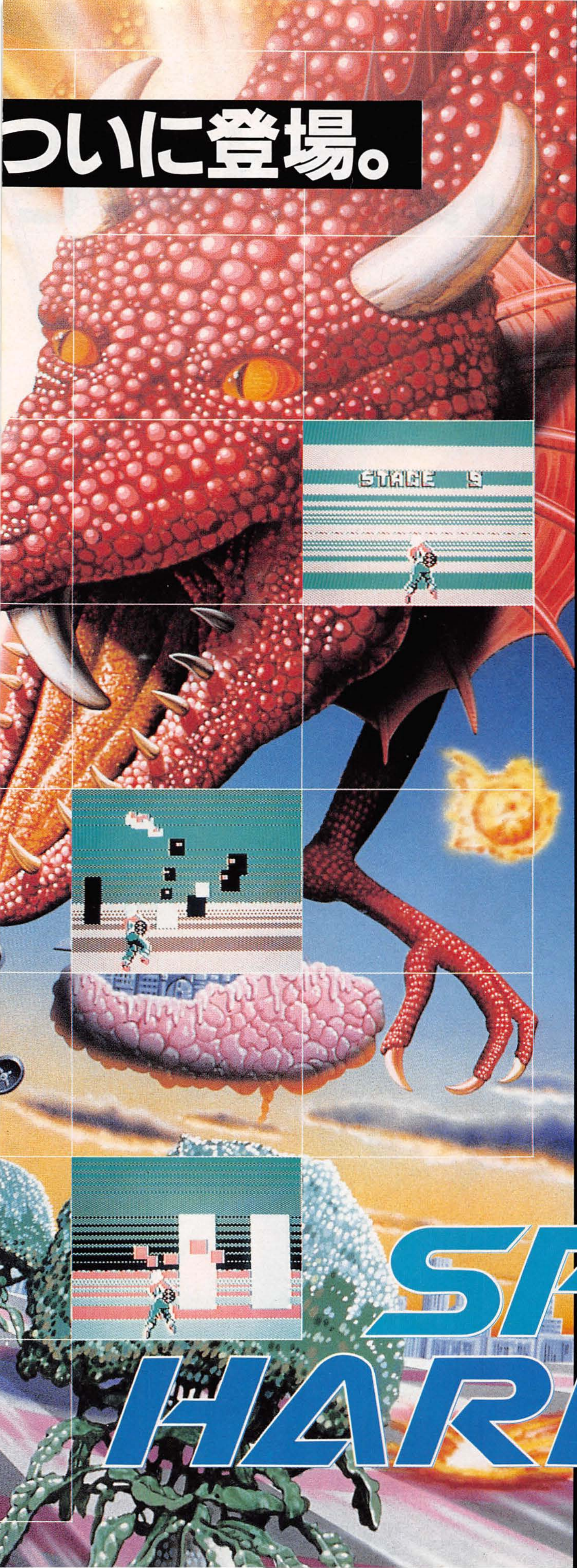
ここに来ればTAKERUに会える！

地域	店名	電話
●北海道		
札幌	そうご電器 YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
●青森県		
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
●岩手県		
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チェーン盛岡本店	(0196)54-2772
●秋田県		
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
●宮城県		
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チェーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チェーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
●福島県		
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	㈱粉又駅前店 2F	(0245)21-2011
●山形県		
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
●新潟県		
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランド DJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
●栃木県		
宇都宮	K&P 宇都宮	(0286)62-0002
●群馬県		
高崎	ヤマダ電機高崎店	(0273)61-9966
●茨城県		
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
●埼玉県		
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
浦和	ラオックス浦和店	(0488)24-5311
●千葉県		
船橋	ダイエーららぽーと店 2F	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ダイエー千葉店 5F	(0472)45-1861
	ラオックス千葉店（PERIE 3F）	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
●東京都		
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	九十九電機 7号館 2F	(03)253-4199
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン（ラジオ館）5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	コムロード 1F、4F	(03)352-6217
日本橋	高島屋 5F	(03)211-4111
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
目黒	ダイエー碑文谷店 7F	(03)710-1111
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線（will 6F）	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	ノジマ電気町田店	(0227)28-1012
●神奈川県		
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 5F	(044)244-5421
相模原	ノジマ電気相模原店 B1F	(0427)53-1214
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
●山梨県		
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
●長野県		
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
●福井県		
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
●静岡県		
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルパ浜松	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	浜松マイコンセンター	(0534)53-2762
	マエダM&V	(0534)73-3991
●愛知県		
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちぐさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
●岐阜県		
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
●三重県		
津	河合無線J&P 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線J&P 四日市	(0593)54-3366
●大阪府		
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	ニノミヤムセンエレランド	(06)632-2038
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
梅田	ニノミヤムセンパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
●奈良県		
奈良	ニノミヤムセンパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
●京都府		
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
●和歌山県		
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
●兵庫県		
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	(株)パレックス	(078)391-7911
姫路	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
●岡山県		
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
●広島県		
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-6677
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
●香川県		
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
●福岡県		
北九州	ベストマイコン 小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレテ博多	(092)281-4411
●長崎県		
長崎	BM長崎	(0958)28-1333
●熊本県		
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
●鹿児島県		
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
●大分県		
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
●宮崎県		
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
●沖縄県		
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

資料請求券
BASICマガジン
7月号

高速3Dグラフィックスで





マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

大好評発売中

超自然現象と正体不明の敵により、凶悪な魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン＝ユーライアは、平和を取り戻そうと、ハリアーに助けを求めた。
ハリアーとは、地球からきた、超能力戦士だ。君は、ドラゴンランドをすくい出すことが出来るか?!
PC-6001バージョンではむずかしいとされていたスペース ハリアーをついに高速3Dグラフィックスで実現しました。駆けてゆくハリアーの後姿はそのままに、ドラゴンランドの魔生物たちは、その特徴ある動きで表現しました。思わず体が動いてしまう大迫力の高速スクロール。感動の全16面を存分にお楽しみ下さい。

PC-6001 mkII/6601
スペースハリアー

テープ……………………………4,100円
FD(3.5″)…………………………6,200円

SPACE HARRIER

Ⓒ SEGA **1985**

はじめまして,冒険大好き



マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

「ソフィア」です。

ソフィアの行手にはさまざまなトラップ(しかけ)や敵がいっぱい!
ジャンプやアイテムでうまくかわそう。

「ソフィア」はメルヘンティックなメイズ・アドベンチャー。元気で明るい少女ソフィアが、美しいグラフィックと、乗りの良いBGM、そしてカワイイキャラクターたちにかこまれて、堂々デビューしました。

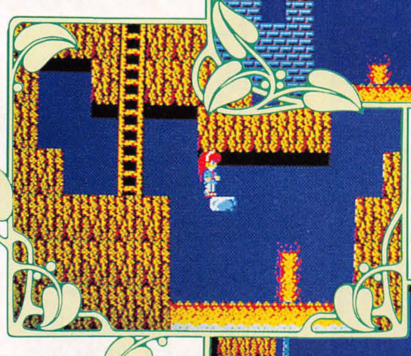
少女ソフィアは，けっしてふれてはならないクリスタルにさわってしまい、クリスタルと共にパラレルワールドに落ちてしまいました。ソフィアは一刻も早く、クリスタルをさがし出し、元の世界へもどらなければなりません。



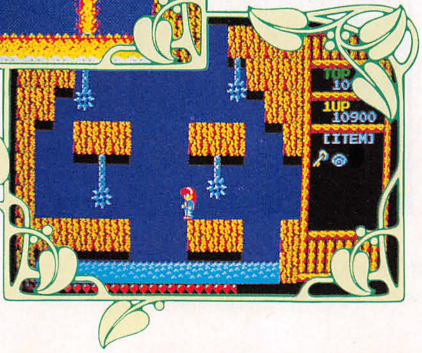
◀好奇心の強い少女ソフィアが、神殿のクリスタルにさわってしまった事から、物語は始まります。



あそこにあるカギを取れば、カギと同じ色のカギ穴のある扉を、開ける事が出来ます。▶



◀あれ!?むこう側に渡りたいけど、下に落ちたら一貫の終り。でも、この動く岩に乗って行けば大丈夫!



キャッ!上からトラップがいっぱい落ちて来る。うまくジャンプでかわして、渡って行こう。▶

アイテム



カギ
通路をとざす大きな扉もこれがあれば平気です。



キノコ
ソフィアの元気の素!ソフィアの体力であるハートを一つ確保してくれます。



クリスタル
ソフィアと共にパラレルワールドに落ちてしまった大事な物。これをさがし出すのが第一の目的です。

その他ソフィアをたすけるアイテムや、逆の作用をするトラップアイテムがいっぱい!!

パラレルワールドの秘密

パラレルワールドは地上と地下の二つにわかれています。地上の方が敵やトラップが少なく、先へ行くには便利ですが、地下にはさまざまなアイテムがかくされています。
もし行き止まりで先へ進めなくなったら、とにかくもどってみましょう。きっとどこか、行き忘れている所があるはずです。ぬけ道はかならずあります。
あ!宝箱。でも箱にはカギがかかっていて開きません。すると扉のカギ以外にも必要なカギが?……。

Parallel World Tripper
Sofia ソフィア



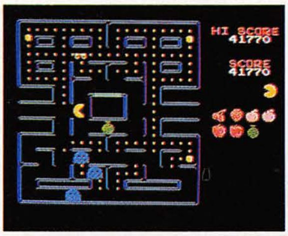
MZ-1500 QD版……定価4,800円 X1 5インチFD版…定価6,200円
X1 テープ版…………定価4,100円



MSXソフト

発表！MSXナイザースペシャル



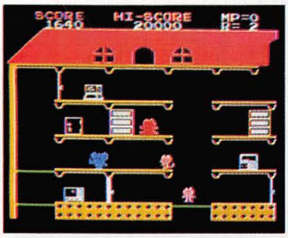


パックマン
namcot



迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする４匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！

MSX 定価4,500円



マッピー
namcot



正義感あふれる元気なポリス、マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

MSX 定価4,500円

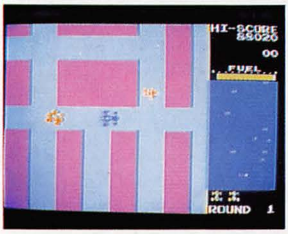


キング&バルーン
namcot



風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU"

MSX 定価4,500円



ラリーX
namcot



迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

MSX 定価4,500円

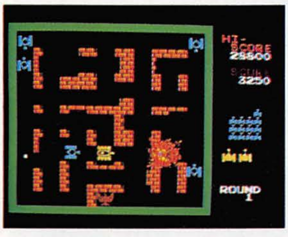


ボスコニアン
namcot



360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

MSX 定価4,500円



タンクバタリアン
namcot

不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊、彼らの総攻撃をくいとめ、司令部を死守する壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ、正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。

MSX 定価4,500円

お求めは巻末に掲載の

電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-0445

好評発売中

MSX/MSX2対応

原作＋αのナゾを加えて、ついにMSX版「ナイザースペシャル」が発売になりました。登場キャラクター数はオリジナルの約2倍、アイテム、武器が増え、フェアリ(ようせい)も登場します。メディアはメガROMを使用した超大作です。巻末に掲載の有力店でお早目にお求めください。

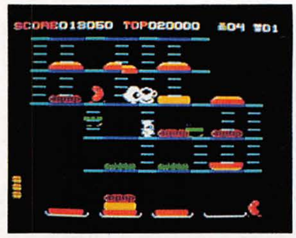
Knither SPECIAL

(16K以上)
メガROM版 定価5,300円 **新発売!!**

BurgerTime ハンバーガー

©DATA EAST CORP.





キミはバーガーショップのチーフ。いたずら者のホットドッグ、ピクルス、目玉焼の追撃をふりきってハンバーガーを完成させる、コミカル・チェイス・ゲームの話題作。

MSX 定価4,500円

MOVING ADVENTURE The Demon Crystal デーモンクリスタル

©DEMPA





不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー・ゲーム。デーモン・シャルドにとらわれたクリスを救出せよ！武器はファイアー・ボール。アレスの活躍はいかに！

MSX 定価4,800円

ギャラクシアン

namcot



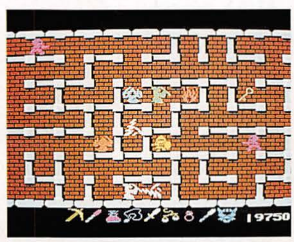


宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

MSX 定価4,500円

ドルアーガの塔

namcot



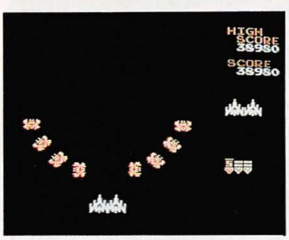


呪文をかわし様々な敵を倒して最上階を目指せ！多くの謎と多彩なキャラクター、美しいBGMで大人気のRPG。キミは黄金の騎士となってカイを救い出すことができるか!?

MSX 定価4,500円

ギャラガ

namcot



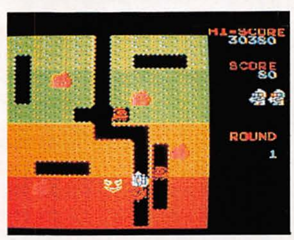


相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動!!

MSX 定価4,500円

ディグダグ

namcot

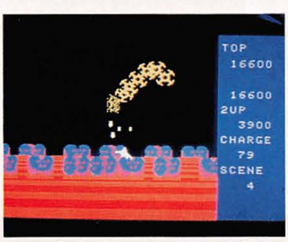




地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

MSX 定価4,500円

エクセリオン

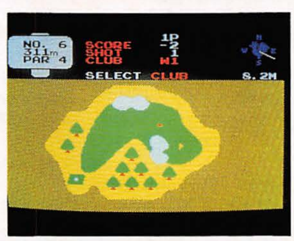


「ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

BYジャレコ MSX 定価4,500円

ミニゴルフ

namcot





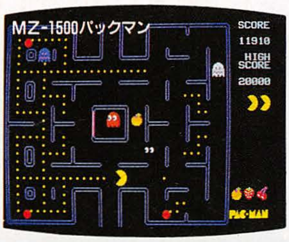
コース構成も本格的。バンカー、フェアウェイ、ラフ、ティーグランド、OB区域などリアルなゴルフプレイが楽しめます。

MSX 定価4,500円

全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

遊気凜凜 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。４匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。

- FM-7テープ……………定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……………定価5,800円
- MZ-1500 QD……………定価4,300円
- PC-6001mkII/PC-6601 テープ……………定価3,000円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8001mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801/mkII テープ……………定価3,500円
- PC-8801/mkII 5インチ……………定価5,800円
- PC-8801mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ……………定価5,800円
- X1/C/CS/CKテープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……………定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード) 5インチ……………定価5,800円
- MZ-2000/MZ-2200 テープ……………定価3,500円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



GALAXIAN ギャラクシアン

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。単独アクロバット飛行で、あるいは編隊で、次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コズミックミサイルで撃破せよ。攻撃中のボスエイリアンをやっつけると高得点！ゲームテクニシャンをうならせる一味ちがったスペースゲームだ。

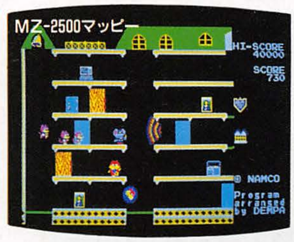
- PC-6001mkII/SRテープ定価3,000円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR テープ……………定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR 5インチ……………定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ……………定価3,500円
- X1D 3インチ……………定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価5,800円
- FM-7/77テープ……………定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……………定価5,800円



DIG DAG ディグダグ

戦略的穴堀りゲーム ディグダグ。ジャマするプーカァやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・ポン！上手に堀ってさそいこみ、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。(PC-8001Nモード版をのぞく。)

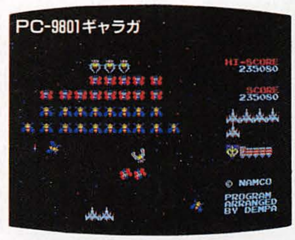
- MZ-1500 QD……………定価4,300円
- PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード) テープ……………定価3,000円
- PC-8001mkIISR テープ……………定価3,800円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
  PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
- PC-8801mkIISRテープ…定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ…定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ定価3,500円
- X1D 3インチ……………定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価5,800円
- FM7/77 テープ……………定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……………定価5,800円
- FM-77AV 3.5インチ ……………定価6,000円
- PC-6001mkII/SR テープ ……………定価3,500円
- PC-6601/SR 3.5インチ ……………定価5,800円



MAPPY マッピー

正義感あふれる元気なポリス〝マッピー〟。いたずらニャームコたちの盗品を取りもどすべく、屋敷の中を行ったり来たり。タテ通路はトランポリンでジャンプ！横通路でうろうろしているとニャームコたちにつかまっちゃうぞ！

- MZ-1500 QD……………定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1D 3インチ……………定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価6,000円
- FM-7/77テープ……………定価3,800円
- FM-77 3.5インチ……………定価6,000円
- PC-8001mkIISRテープ…定価3,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- PC-6001mkII/SRテープ定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円
- PC-8801mkIISRテープ 定価4,100円
- PC-8801mkIISR 5インチ 定価6,200円



GALAGA ギャラガ

敵は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじくも華麗な編隊飛行攻撃に油断は禁物！ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！チャレンジング・ステージでパーフェクトをねらうチャンス到来。スペースシューティングゲームの決定盤。

- PC-9801/E/F/m 5インチ……………各定価6,800円 3.5インチ……………定価6,800円
- MZ-1500 QD……………定価4,500円
- FM-7/77 テープ……………定価3,800円
  FM-77 3.5インチ……………定価6,000円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価6,000円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



RALLY-X ラリーX

迷路に隠されたチェックポイントをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲームです。コースは、対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなかの難コース。コースの読みと素早い判断が要求されるニュータイプゲーム。

- FM-7/77 テープ……………定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……………定価5,800円
- MZ-1500 QD……………定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価6,000円



GROBDA グロブダー

西暦20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、コントロールする楽しみを、趣味からやがて競技へと変化させた。その競技は、コロシアムの戦闘競技〝バトリング〟である。競技者は「グロブダー」を操作し、フィールドの４種のロボットマシーンとバトリングを行う超戦略的シューティングゲーム。２人で遊べる２プレイヤーズモードおよび、自分でオリジナルなバトルフィールドをつくることができるコンスト

- 全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

ビデオゲームの世界を拓いた『パックマン』、『ギャラクシアン』等の名作から、最新ヒットゲームまで、パソコンの機能をギリギリまで追求してパソコンソフトに仕上げました。心ゆくまでお楽しみください。

ラクション機能が付いています。

- **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ……定価3,800円
- **PC-6601/SR** 3.5インチ…定価6,000円
- **PC-8001mkIISR** テープ…定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** テープ…定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** 5インチ…定価6,000円
- **MZ-1500** QD……定価4,500円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



XEVIOUS ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。浮遊要塞アンドアジェネシスをはじめとする20種類以上ものキャラクターと神秘的な美しい16エリアまでの背景をX1、FM-7、PC-8001mkIISR、MZ-2500に移植しました。PC-8001mkIISR、MZ-2500版ゼビウスでは"原作"+αの㊙キャラクター？が…。DEMPAマイコンソフトが誇る自信作です。

- **X1/C/CS/CK** テープ ソフト+ジョイスティック……定価5,900円
- **X1D** 3インチ ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
- **X1turbo/F/G**(200ラインモード)5インチ ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
- **FM-NEW7/FM-7** 5インチ ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
- **FM-77** 3.5インチ ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
- **PC-8001mkIISR** テープ 定価4,300円
- **MZ-2500** 3.5インチ……定価6,800円
- **MZ-2500** 3.5インチ……定価8,800円 ソフト+ジョイスティック……定価8,800円



TINY XEVIOUS mkII

タイニーゼビウスマークII

タイニーゼビウスマークIIはPC-6001mkII以降の機種に対応しています。ゼビウス最大の魅力であるグラフィックの美しさをPC-6001mkIIシリーズが持つハードウエアの性能を駆使し、表現することができました。好きなエリアからプレイできるエデットモード付き。

- **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ……定価3,500円
- **PC-6601/SR** 3.5インチ……定価5,800円



TOWER OF DRUAGA

ドルアーガの塔

魔力に満ちた塔に捕えられたカイ。救出に向かう黄金の騎士ギル。数々の謎を解き明かし、ドルアーガを倒せ。シナリオに従って主人公を演じていく、ロールプレイングゲームの登場です。ビデオゲームの名作を、パソコンにプログラムしました。

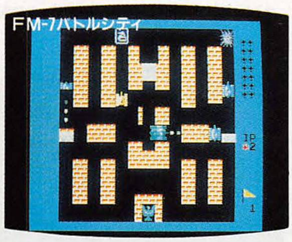
- **MZ-1500** QD……定価4,800円
- **FM-77AV** 3.5インチ……定価6,000円
- **MZ-2500** 3.5インチ……定価6,800円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ……定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



BOSCONIAN ボスコニアン

単独、そして編隊になってせまってくる手強い敵機の攻撃をかわし、宇宙に浮かぶ敵要塞を破壊せよ！X1版はスーパーモードが加わり、パワーアップ・アイテムのフラッグが出現する全256面のニュー・ボスコニアン。スペース・シューティンゲームの永遠の名作です。

- **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ……定価3,800円
- **PC-6601/SR** 3.5インチ……定価6,000円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ……定価4,100円
- **X1turbo/F/G** 5インチ……定価6,200円



BATTLE CITY

バトルシティ

さまざまな障害物がセットされた迷路のような市街地に、熱く激しい戦いが展開。キミの使命は中央にある司会部を守りぬくこと。スペシャルターゲットでパワーアップ。頭脳と不屈の闘志で勝利をつかめ！2プレイモードとコンストラクションモード付き。

- **MZ-1500** QD……定価4,500円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- **FM-7/77** テープ……定価4,100円
- **FM-77** 3.5インチ……定価6,200円



BURGER TIME ハンバーガー

あなたはバーガーショップのチーフ、Mr.Peter Pepper。このいそがしいときに、Mr. Hot dog、Mr. Pickle、そしてMr. Eggがじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきって、おいしいハンバーガーを作りましょう。ハンバーグやレタスの上を通り過ぎると、材料は下に落ちお皿に積み重なっていきます。すべてのハンバーガーを完成させるとラウンドクリア。おなかをすかせているお客さんのためにもがんばってください。

- **MSX** ROM……定価4,500円
- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **PC-8001mkIISR** テープ…定価4,000円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



BURNIN' RUBBER

バーニン'ラバー

キミは、100万馬力のスーパーエンジンを搭載するスポーツカーのドライバーだ。途中、行く手を阻む多数の敵カーが、四方八方から体当りで攻撃してくる。すかさず反撃に出よう。マイカーを敵カーに体当りさせ、弾き飛ばしたり、ジャンプを利用し、踏みつぶしたり、いろいろなテクニックで敵カーをやっつけ、ゴールを目ざしてほしい。

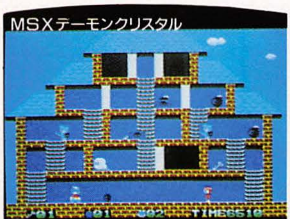
- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ 定価3,800円
- **X1turbo/F/G** 5インチ……定価6,000円

パックマン、ギャラクシアン、ディグダグ、マッピー、ギャラガ、ラリーX、グロブダー、ゼビウス、タイニーゼビウスマークII、ドルアーガの塔、ボスコニアン、バトルシティは©㈱ナムコ、ハンバーガーとバーニン'ラバーは©DATA EASTの作品です。

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

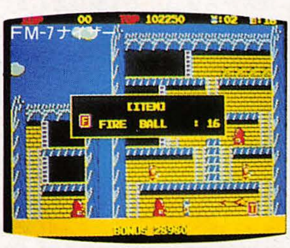
遊気凜凜 マイコンソフト ソフト・ライブラリー


MSXデーモンクリスタル

THE DEMON CRYSTAL
デーモンクリスタル

邪悪なる「シャルド」に侵略されたフェアリス王国の最後の戦士「アレス」は「クリス王女」の救出に向かった。彼の冒険を助けるのは、王国に古くから伝わる武器「ファイヤー・ボール」と伝説の中で神からさずかったとされている数々のアイテム。それらの力をかりて行く手を阻む敵をたおしながら、王女がとらわれている30番目の館へと足を進めてください。

- MZ-1500 QD……………定価4,500円
- PC-8001mkIISR テープ…定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR テープ・定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR 5インチ……………定価6,200円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,000円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価6,200円
- MSX ROM……………定価4,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円


FM-7ナイザー

KNITHER ナイザー
(DEMON CRYSTAL II)

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー「デーモン・クリスタル」の続編です。あなたは「アレス」になりフェアリス王国の存亡をかけ、魔女「シャーマン」を倒すために未知の世界ダークストームへ挑まなければなりません。各館には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋を開ける小さなカギが落ちています。この部屋にはつぎの面に進むためのカギやその他いろいろなものが隠されています。

- FM-7/77 テープ……………定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……………定価6,200円
- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- X1 テープ……………定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)5インチ…定価6,200円
- PC-8801シリーズ 5インチ 定価6,200円
- MSX メガROM……………定価5,300円


X1ゼノン

ZENON ゼノン

空中都市“ゼノン”は町全体が要塞と化する恐る機能をもっていた。そして、ある日、すべてをコントロールする大型コンピュータ“マザー”が全住民に対し攻撃を開始したのだ。数多くのファンをもつスクロールシューティングゲーム。

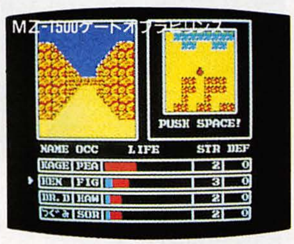
- PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR テープ(FM音源対応)……定価3,800円
- PC-8801/mkII/SR テープ 定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
- PC-8801/mkIISR 5インチ……………定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価3,800円
- X1D 3インチ……………定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価5,800円


X1ガンマー5

GAMMA5 ガンマー5

地球に接近する彗星ミサイルを阻止せよ！悪魔の星に降りたった3人の戦士を待ちうけていたのは、100種類以上の敵たちと迷路のように入組んだ複雑な通路。はたして爆発までに起爆装置を破壊することができるか。

- PC-8801/mkII 5インチ…定価6,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価6,500円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価6,500円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,300円
- FM-7/NEW7 5インチ 定価6,500円
- FM-77/AV 3.5インチ 定価6,500円


MZ-1500ゲートオブラビリンス

GATE OF LABYLINTH
迷宮への扉

一人の若者が希望を求めて旅に出た…。まず、名前、生命力、攻撃力、魔法…たくさんのパラメーターを組合せて4人のパーティを作ろう。そして、親切な村人、闘いをいどむ魔物たち、たくさんの出会いと闘いをくりかえしながらキミは五つの国を旅するのだ。YMCATとソフトウエア開発室が心をこめて作り上げた初めてのロールプレイング・ゲームです。

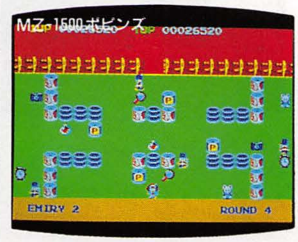
- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- X1 テープ……………定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)5インチ…定価6,200円


PC-6001mkIIスペースハリアー

SPACE HARRIER
スペースハリアー ©SEGA

正体不明の敵により、魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン＝ユーライアは、超能力戦士ハリアーに助けを求めた。大迫力の高速3Dグラフィックス。大人気のスペースハリアーがパソコンに移植されました。

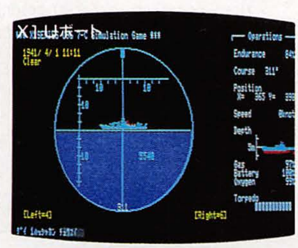
- PC-6001mkII/SR テープ・定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円


MZ-1500ポピンズ

POPINS ポピンズ

いつものようにエミリーが目をさますとあ〜らたいへん!!おもちゃの兵隊がお部屋の中をウロチョロ…。とってもカワイイBGMに乗せて、楽しく遊べる、メルヘンあふれたチェイス・ゲーム。

- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ…定価6,200円


X1Uボート

U-BOAT ユーボート

「作戦指令：イギリス輸送船団を撃沈し、ラ・ロシェルに生還せよ！」北大西洋上にくりひろげられる潜水艦U96（7型C）と連合軍駆逐艦との死闘をプログラムしたシミュレーション・ゲームの名作。

- FM-7/77 テープ……………定価3,800円
- PC-8001mkII テープ……定価3,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

マイコンソフト



DRAGON BUSTER

The soldier Clovis went to Mt.Dragon, running after Dragon. Dragon had taken Princess Celia as a hostage. But, monsters in the graveyard and ruins interrupted his way.







セリア王女がドラゴンにとらわれた！
王女の身とローレンス王国を救うために立ち上がったのは、
ドラゴンバスターとしての力を内に秘めたクロービスであった。
待ち受けるルームガーダーを倒し、アイテムを集めながら
最終ラウンドに潜むドラゴンを打ちやぶるのが使命だ。
ユメとロマンにあふれた冒険が今はじまる。

ドラゴンバスター

シャープX1 5インチFD版
標準価格6,200円

Presented by

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

 発売元：電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111

速報!!FM 7/77対応の「ドルアーガの塔」が発売されました。5インチ，3.5インチFD版で6800円です。


SCORE 331870
HIGH SCORE 331870
夢を超えた…


SCORE 333670
HIGH SCORE 333670



KONAMI
コナミの新作ソフト情報
スパイ戦争
スリルとサスペンスに思わず、のけぞってしまう!!
メタルギア
METAL GEAR
© KONAMI 1987 TM
MSX2対応 1Mビット
7月中旬発売予定 5,800円
「FOX HOUND」とは、特殊作戦部隊――秘密裡に敵地に侵入し、速やかに任務を遂行する、いわば現代の忍者ともいうべきもの。南アフリカの奥地で恐るべき兵器が開発されたという極秘情報の確認のため、派遣された1人の兵士が消息を絶ってしまう。そこで、新たに侵入者として選ばれたのが、「SOLID SNAKE」。彼の任務は、消えた仲間の行方を追い、噂の兵器を破壊すること。しかし、その手にあるのは無線機だけ、武器は敵地で奪うしかない。スリルとサスペンスがうずまく、まさにハードボイルドタッチのこの一作。ゲーム界に新風を巻き込む、新しいタイプのWAR GAMEだ。
GO AHEAD! SOLID SNAKE---
魔界戦争
うっ、なんてこった。前作〔魔城伝説 I〕は、ワナだったのか。
the MAZE of GALIOUS
ガリウスの迷宮
〜魔城伝説II〜
© KONAMI 1987
留守中のグリーク城に攻め入り、魔界の拠点としてしまったガリウス。なんと、真の魔城とは、祖国グリーク城にあったのだ。前作のアクション性にロールプレイングをプラス。空前の大スケールで魔城伝説は、いま、クライマックスへ。
MSX対応 1Mビット
絶賛発売中 4,980円
ワタシが、最近チマタでウワサの「ゲムラ」。テレビゲームのオモシロさを食べて生きている、いわゆるゲームの"グルメ"なのだ。ゲームのことだったら、何だってオマカセげむら!!


ゲムラを熱狂させる、コナミの「戦い」!!
宇宙戦争
キミのアイデアで、ゲムラをコウフンさせろ!
グラディウス・フェア
MSX対応
「グラディウス2」
発売、ついに決定
コナミから、ルンルンのビッグニュース。全国のゲームフリークを興奮の渦に巻き込んだあの「グラディウス」のお楽しみフェアが開催される!
その第一弾として、近日発売予定の「グラディウス2」のゲームアイデアを大々的に募集するゾ。ゲムラもビックリのワクワクアイデアで世間をアッといわせてみよう!!
●期間●
昭和62年6月15日～7月31日(当日消印有効)
●応募部門●
①ゲームアイデア部門……市販のレポート用紙を使用のこと。
②ストーリー、シナリオ部門…市販のレポート用紙を使用のこと。
③イラスト部門……………ハガキ大以上の白紙を使用のこと。
④モデル、ジオラマ部門……写真に撮影して応募のこと。
●応募先●
〒650 神戸市中央区港島中町7-3-2 コナミ工業株式会社
MSX企画室「グラディウス2 アイデア募集係」○○○部門
優秀作品に選ばれた人には、キミだけの「グラディウス2・オリジナル ROM カートリッジ」をはじめ、豪華賞品を用意。ドシドシ応募してネ。ゲムラもお便りマッテルよ。
※くわしくは、店頭ポスター、チラシにてどうぞ。
新製品情報
関東地区
03-262-9110
関西地区
06-334-0399
北海道地区
011-851-3000
コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-10
●MSXマークはアスキーの商標です。

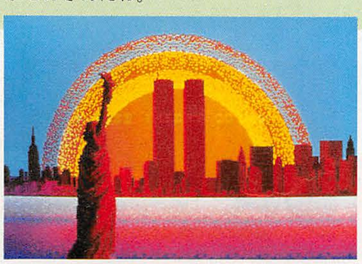

ファミリー コンピュータTM用カセット
namcot
ファミリーボクシング
世界チャンピオンの栄光か
10カウントの子守歌を聞いて
リングにねむるか!?
6月19日
新発売
ファミリー
ボクシング
¥4,900
※本製品は市販のジョイスティックは使用できません。
全国チャンピオントーナメント開催
地区予選開催期間 昭和62年 6/28～7/31
●だれでも無料で参加できます。詳しくは最寄りのキャンペーン参加店(キャンペーンポスターの貼ってあるお店)にお問合せ下さい。
●豪華賞品多数! 参加者全員に特製ポスタープレゼント!!
© NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED ※ファミリー コンピュータTMは任天堂の商標です
お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい 送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス
尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。
電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

SDI

©セガ・エンタープライゼス
Written by
響あきら



どもっ！常勝無敗の響あきらです。今月はセガのＳＤＩを紹介しよう。
レトロブームを反映したのか，最近ビデオゲームではリメーク・ゲームが大流行。このＳＤＩもかつて超大ヒットしたＡＴＡＲＩ社の名作，ミサイルコマンドのリメーク・ゲームだと言える（今風にパワーアップはしているけどね)。しかも，それとあわせてＳＤＩの内容を織り込むなんて，さすがセガさんだね。


▲ドカーン。ニューヨークに落ちる核弾頭。真っ赤に染まる自由の女神。キレイなグラフィックだけど，実際にはこんなシーン決して見たくはないね

HOW TO PLAY

８方向レバーでプレイヤー機を操作して，トラックボールで照準を動かし，レバー上のボタンで攻撃する。ゲーム構成はオフェンス（攻撃）ハーフとディフェンス(防御)ハーフがあって，オフェンスとディフェンスの両方で１ステージになっている。
プレイヤー機を全部失うか，ディフェンス・ハーフでダメージを限界以上受ければゲーム・オーバー。また，ラストの11ステージをクリアしてもゲームは終了するヨ。

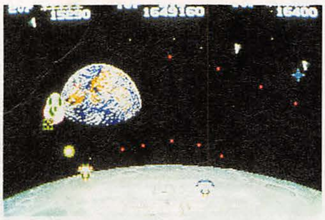
OFFENSIVE HALF（オフェンシブ ハーフ）

ここでは，プレイヤー機を敵の攻撃から守りつつ，なるべく多くの敵を破壊しなければならない。撃ち逃した敵の数，種類によって，下のダメージ・メーターが増えていく。とくに，左側や上下から飛んでくるＩＣＢＭ（弾道ミサイル）は撃ち逃すとダメージが大きい（１発につきダメージ・メーター１個)。


▲これがＯＦＦＥＮＳＩＶＥ ＨＡＬＦの画面。攻撃ボタンは押しっぱなしにしているとオート連射できるんだ。この親切設計は他のゲームにもぜひ見習ってほしいところ

また，このＩＣＢＭはプレイヤー機から離れた場所を飛んでいるという設定になっているので，ＩＣＢＭにはプレイヤー機が触れてもミスにならない。

DEFENSIVE HALF（ディフェンシブ ハーフ）


▲これはＤＥＦＥＮＳＩＶＥ ＨＡＬＦの画面。核弾頭の軌跡を見極めて，弾膜を張ろう。遠くに見えている赤い点も核弾頭だ。早めに破壊するとあとで楽

各惑星を守るのが，ディフェンス・ハーフの目的。上空から降りそそぐ核弾頭を破壊しよう。撃ち逃すと，ダメージを受ける。ダメージがメーターをオーバーすると惑星を守れなかったことになり，ゲーム・オーバーになってしまうゾ。
ダメージのメーター量は，オフェンス・ハーフから引き継がれる（ステージ・クリアでダメージも０にもどる)。オフェンス・ハーフでダメージ・メーター満杯になると，このディフェンス・ハーフでは，撃ちもらしが許されなくなり，とってもキツイ。また，オフェンス・ハーフで撃ち逃したＩＣＢＭが多いと，ディフェンス・ハーフでは核弾頭の数が増えることも覚えておこう。

キャラクター・インフォメーション

●プレイヤー機
TESTUDO-B4▶



▼TESTUDO-G3



多用途有人宇宙戦闘機

●支援衛星「HS-X5」



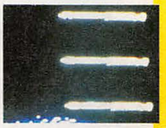
パワー・カプセルを運んでくる衛星。撃つと，パワー・カプセルを放出する（撃たなくても，定位置にくるとカプセルを放出する)。パワー・カプセルには３種類あり，つぎのようなパワーアップがある。

○スピード・アップ（５段階）
青色のカプセルを取るとプレイヤー機の移動速度が速くなる。後半ステージには，必須のパワーアップ・アイテム。
○オプション（２段階）
赤色のカプセルを取ると，照準の数が増える。敵の地上基地を連続して，攻撃できるようになる。
○パワーアップ（１段階）
黄色のカプセルを取ると，爆撃範囲が広くなる。ディフェンス・ハーフには力強いパワーアップだ。

要注意（チェック）キャラクター

敵キャラクターは，全部で約30種類にもおよぶが，ここでは要チェックのキャラクターを重点的に取りあげてみた。キミのプレイの参考にしてほしい。

●ＩCBM(弾道ミサイル)



ＩＣＢＭには触れてもミスにならないが，撃ち逃すとダメージは大きい。
ICBM-SSS-01▶

ICBM−SSX−45▶



●キラー衛星「KS-T4」



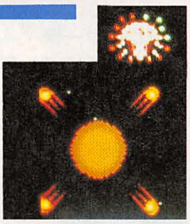
画面端に出現して，プレイヤー機とY軸を合わせると体当たりしてくる。プレイヤー機を破壊しても突っ込んでくるぞ。

●戦闘衛星「PPR-1」



ＳＤＩの多くの敵キャラが，一定の飛行パターンを持っているのに対して，このキャラはプレイヤー機を狙ってくる。

●DEW核励起X線レーザー衛星「XX-U3」



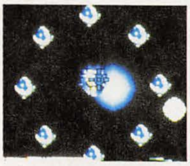
グルッと移動して，画面中央にきて，しばらくすると４方向や８方向に分裂攻撃する。分裂前に破壊するのが鉄則。

●地上基地



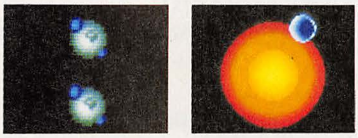
地上からピンク色のエネルギー弾で攻撃してくる。撃ち逃すとダメージも大きいので，確実に破壊しよう。

●戦闘衛星「G-BB7」



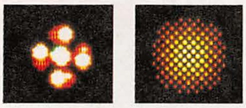
８機編隊で，回転しながら中心に寄ってくる。後半は弾も撃ってきてかなり強力。飛行軌跡を読んで，１か所で攻撃しよう。

●宇宙機雷「GR-RB, BB」



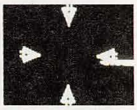
破壊すると大きく爆発が広がり，プレイヤー機を誘爆しようとする。赤の「ＧＲ−ＲＢ」は，プレイヤー機に寄ってくる（体当たりはしない)。たまるとツライ。

●宇宙機雷「BA-A4」



破壊すると大きく爆発し，しかも移動する。プレイヤー機はこれに巻き込まれるとミスになる。画面端で早めに始末してしまおう。

●戦闘衛星「TR-3G」



周囲より画面中心に向かって直進してくる。出現するステージ，場所を覚えておかないとヤラレてしまうぞ。ラストの11ステージでは連続してくるョ。

おわりに

ＳＤＩはどうだったかな。一見派手そうで，じつは地味なゲームなんだ。だけど，それゆえ奥が深く，プレイすればするほど謎が深まるーじゃなかった，味がでるゲームだぞ。

ところで，ＳＤＩの意味は知っているかな。最近まで，新聞紙面をにぎわしていたでしょ。ＳＤＩとはStrategic Defense Initiativeの略で，日本語では戦略防衛構想とかスターウォーズ構想と呼ばれている。で，構想の内容はと言うと，最新のレーザー兵器やレールガン等を駆使した弾道ミサイル防衛システムの開発なのだ。そう，つまりこのゲームそのものなワケ。

僕個人としては，ゲームの世界に実際の軍事内容を持ち込むのはキライだけど，こんなゲームが楽しめるのも，世界が平和だからかな？

それでは，また来月号でー。



▲まず，最初は小手調べ。早くトラックボールの操作に慣れるように。攻撃はＩＣＢＭを中心に撃とう。上級者はパーフェクト・ボーナスを目指してガンバロウ



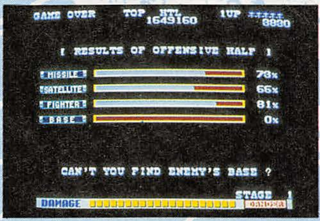
▲このようにＩＣＢＭが並んでくる場合には，一つを撃つと周りのＩＣＢＭも誘爆で全滅させることができちゃうんだ。このテクはミサイルコマンドでもあったんだ



▲オフェンス・ハーフでダメージが少ないとディフェンス・ハーフが楽。惑星基地はダメージを受けていくと，だんだん赤くなっていく。月基地を死守せよ。



▲両側の補助ブースターを切り離して上へ飛んで行くのもＩＣＢＭだ。地球のグラフィックも忠実に再現されている



▲オフェンス，ディフェンス，各ハーフが終了するたびに，各敵キャラの撃墜率によりボーナスがもらえる。ちなみに地上基地を１個も破壊しないと写真のようなメッセージが見れるヨ



▲宇宙機雷は，早めにやっつけてしまおう。とくに２人同時プレイのときには，相手方のプレイヤー機の位置にも気をつけるぐらいの配慮はほしいね



▲２人同時プレイすると，敵キャラや弾の数が少し増えて，チョッピリむずかしくなるけど，攻撃範囲をわけられるなどのメリットもとても大きい



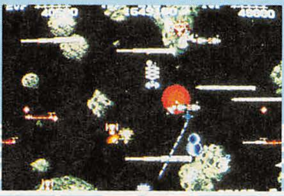
▲地球基地に向けて核弾頭が波状攻撃をしかけてくる。画面下側では核弾頭が大気圏突入のため，赤く燃えているところなんかニクイほどの芸の細かさ



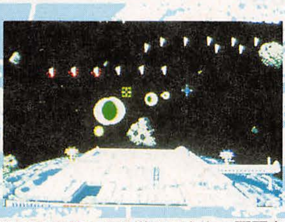
▲ＩＣＢＭが下に向かって飛んでいる(?)　地球にいるから下が地面，上が空になっているけど宇宙では空間のため上下関係はない。だから，こんなシーンも見られるのだ



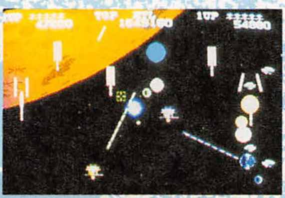
▲地球をよーく見てごらん。何となく見なれた形をしているなんて言わないで，あれは，日本です。さかさになっているけどね……



▲ステージ５からは突然アステロイド地帯での戦闘となる。小隕(いん)石の中には，基地が建設されているモノもある。小隕石はぶつかってもミスになりません。念のため



▲核弾頭の数もかなり増えてきた。画面上部に弾幕を張って，出現と同時に破壊するのがベストの方法。下では，核弾頭が散らばって撃ちにくい



▲この赤い惑星は，たぶん火星だろう。キミはレディやゼロというすぐれたアーマノイドを作りだした古代火星人の伝説を知っているかな（コミック・クイズじゃないぜ）



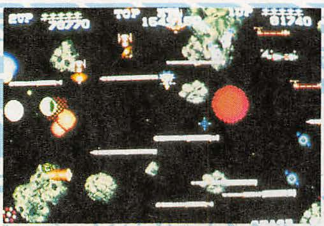
▲ディフェンス・ハーフは２人でやるとかなり助かる。ただし，後半のステージでは，宇宙機雷なども核弾頭にまざって攻撃してくるゾ



▲惑星表面に見える丸い黒穴は「地下硬化型サイロ」と言って，ここからもＩＣＢＭが撃ちだされる。これも早めに破壊してしまうのがいい



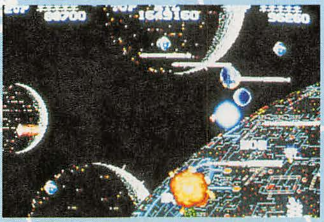
▲敵キャラや敵の弾の速度が，かなり速くなってきたハズ。スピード・アップは２段階ぐらいがちょうどいいと思うよ



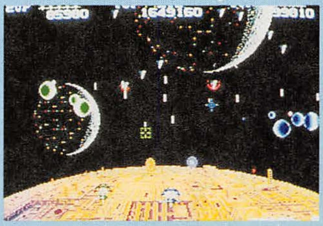
▲再びアステロイド地帯へ。相変らずＩＣＢＭがバラバラと飛ぶ。右上に二つ見える茶色の筒状の兵器は「電磁レールガン」といって，実際に開発中の兵器だ。火薬を使わない電磁砲というヤツさ



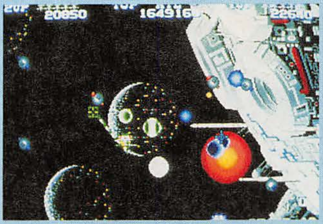
▲ダメージを受けて赤くなるアステロイド基地。上空の核弾頭は，分裂後の多弾頭弾だ。多弾頭は，分裂する前に破壊しよう。増えると手がつけられなくなる



▲ついに最終エリアである機械惑星ゾーンに突入。ＳＤＩには月，地球，火星，アステロイドとこの機械惑星の合計５エリアがあり，各ＢＧＭがちがう。ＳＤＩのＢＧＭもナカナカいいぞ



▲機械惑星のディフェンス・ハーフは，ハッキリ言ってすごい。核弾頭が高速で雨あられと降ってくる。おまけに，宇宙機雷などの攻撃もしつこい。キミにクリアできるかな？



▲このグラフィックには感動もの。３重丸のうえに花丸もあげたい。でも，ゲーム中はゆっくりと眺めているヒマはない。今，じっくりと観賞しよう



▲さあ，ラスト・ステージだ。写真でもわかるようにＩＣＢＭの数が半ぱじゃない。せめて，ダメージ・メーターを半分以内におさえないとディフェンス・ハーフはクリアできないゾ



▲戦闘衛星「ＴＲ－３Ｇ」の連続攻撃。敵キャラの攻撃をうまくかわして，ＩＣＢＭを一つでも多く撃墜だ。ラストは近いぞ！



▲すべてパーフェクトだとフリッキーがでてきて，パーフェクト・ボーナスがもらえる。パーフェクト・ボーナスは，続けてだせば１万点，重ねてだせば５千点ずつＵＰしていく



ドラゴンスピリット

©ナムコ

Written by EXCHANGER

全国のナムコファンのみなさん。本当にお待たせしました。なんと，XEVIOUS以来のナムコ・オリジナル・スクロール・シューティング・ゲームがもうすぐゲーム・センターに登場するのだ。その名も，〝ドラゴンスピリット〞。今月号では，その全容を明かそう。

ストーリー

神々の時代――悪の限りをつくしていた魔神ザウエルは，太陽神アーリアと聖霊ブルードラゴンとの闘いに敗れ，漆黒（しっこく）の闇の中に封じ込められた。

人々はその恩恵に感謝し平和に暮らしていたのだが……。時は流れ，いつしかその〝神話〞は人々の記憶から完全に消えかけていた。

折しも王国の王女アリーシャの生誕祭で人々の興奮が最高潮に達したちょうどそのとき，突然太陽は光を失い，空は闇に包まれてしまった。

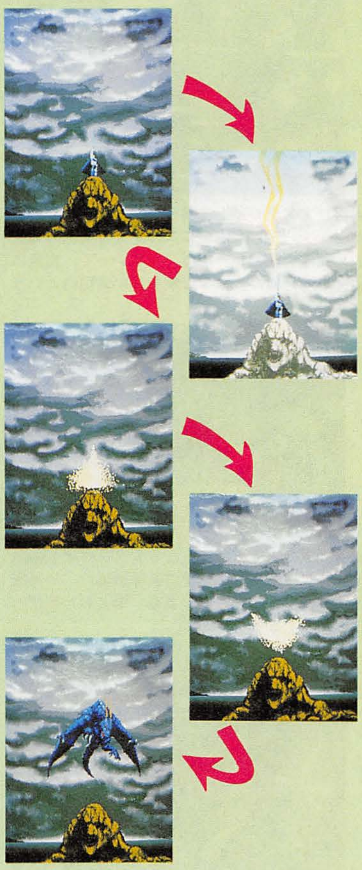
――ザウエルが〝復活〞したのだ!!

そして，ザウエルによってかえられた魔物たちの手でアリーシャは連れ去られてしまった。

混乱の中，1人冷静であった国境守備隊長アムルは，ある晩太陽神アーリアの声を聞いた。

「アムルよ！アリーシャを救えるのはブルードラゴンの魂を受け継ぐおまえだけです。明日の朝，陽が昇る丘に立ち，先祖から伝わる聖剣を天に差しあげるのです。」

かくして勇者アムルはブルードラゴンに姿を変え，アリーシャを救いだすため翔び立ったのである。



▲勇者アムルが聖剣を天に差しあげると，雷鳴がとどろきアムルはブルードラゴンに姿を変えた―なかなかかっこいいデモでゲームはスタートする

ゲーム内容

プレイヤーはストーリーどおりブルードラゴン。とにかく，ゲームをスタートするとかっこいいデモがある。これがなかなかかいいんだなあ。

そんでもってエリア1はカルスト。最初プレイヤーは単発でしか弾は撃てない。しかも地上と空中を同時には攻撃できない。つまり交互に弾を撃つようにしなければならない。

このゲームにもやっぱりパワーアップがある。これにはかなりたくさんの種類があるんだけれど，まず代表的な二つを紹介しよう。

●KUBI

地上の青い玉子を撃つとでてくる。こいつを取ると首が1本増え，空中用ファイヤーと対地上物用のファイヤーを同時に撃てるし，片方だけ撃てば，2連そうになるのだ。このKUBIは3本まで首を増やすことができる。

●FIRE

地上の赤い玉子を取ると，右下のゲージが一つ赤くなり，三つ取ると1段階パワーアップ。火力がアップするのだ。これも3段階にパワーアップする。



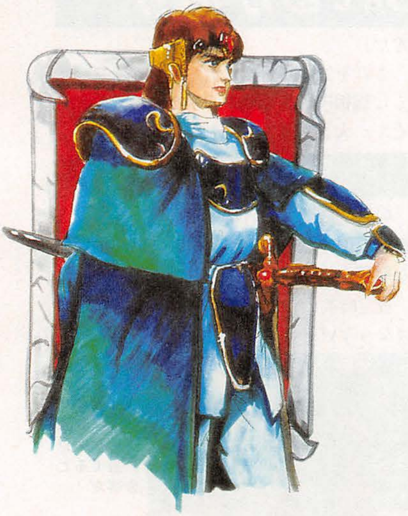
この二つが地上の玉子を破壊して得られるおもなパワーアップだ。他にも，点滅した敵を撃ってでるパワーアップが数種類ある（かなりハデだ）。とにかくエリア１は，そうむずかしくないので軽くクリアできるようになっている。

エリア２は火山地帯。溶岩がとってもきれい。でもここはかなりむずかしい。

エリア３は密林。ここではムカシトンボ（オシャレ）が飛んでくる。ラストのボスキャラ，メガロシア（マンモスフラワー）がまたきれい。

エリア４は砂漠。竜巻きなんか飛んでくる。そして砂漠の向こうは恐竜の墓場。ガイ骨の音がカタカタいって盛りあがるぜ。

そしてエリア５，エリア６………，さらにむずかしく，おもしろくなっていく。そして君は，最終エリアのボス敵ザウェルを倒し，アリーシャ姫を救えるだろうか。



多彩なパワーアップ形態



▲パワーアップ玉〝FIRE″。こいつを三つ取ればファイヤーが１段階パワーアップだ



▲ファイヤー１段階パワーアップ。火力が強く，ある程度の慣通力をもつ



▲青い玉子を取ると首が２本になる。攻撃力も２倍にアップ。空中，地上同時攻撃も可能だ



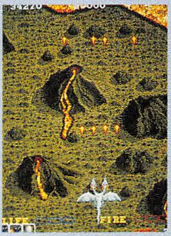
▲最強の３本首。こうなれば百人力だ。攻撃範囲がぐっと広くなる



▲ハート型の玉子を取ると画面右下にストックされる。二つ取ると玉子からかえり，三つ目で１機増える



▲HOMING FIRE。一定時間画面内の敵を一掃できる，パワーアップの一つ。とても強力だ



▲WIDE FIRE。ファイヤーを斜め方向にだすパワーアップ。敵に当たるまで有効



▲最強FIRE。ドラゴンに合わせて動く。FIRE BREATHを取るとこうなる



◀SMALL DRAGON。ドラゴンが小さくなってよけやすくなる。しかし、首は１本になってしまう



▲エリア１のカルスト。鳥が飛んでくる。撃つと羽が飛び散る。もちろんこれに当たってもミス



▲エリア１のボスキャラ〝ネプテクル″（海竜）。口から火をはき，なかなか圧巻だ



▲エリア２の後半。溶岩がきれい。もちろん噴火している火に当たるとダメージを受ける



▲エリア２のボスキャラ〝ブレイズルバード（火の鳥）″。まわりを溶岩が回っている。溶岩の動きを読み切ろう



▲エリア３の密林。くじゃくはきれいだけど，攻撃がすごい。美しいものにはトゲがあるのだ



▲エリア３のボスキャラ〝メガロシア″。マンモスフラワー。花粉がたくさん飛んでくる。こういう花は元から断たなきゃだめなのだが



▲エリア４の前半。砂漠に竜巻だなんて，なんてついてないんだ



▲エリア４のボスキャラ〝プテロダクテル″。この状態ではいくら撃っても効かない



▲エリア５の洞窟。うわー。壁がせまってきた！ 壁の動く音がいいんだなあ，これが



▲エリア５のボス〝クイーンスパイダー″。地上と空中の同時攻撃で倒せ



◀エリア６は氷山地帯。この先は君のプレイにかかっている。次号をお楽しみに！



※この画面写真はロケ・バージョンで撮影したものです。



コンバットスクール

©コナミ

Written by
EXCHANGER



キミは鬼教官のしごきに耐えられるかな!?

こんにちは，ベーマガで一番の若輩もの EXCHANGERです。さて今月は，コナミの期待の新作，トラックボール版ハイパーオリンピックという感じのコンバットスクールにスポットを当ててみました。みなさんも，ぜひプレイしてみてください。

舞台は名門士官学校だ

このコンバットスクールというゲームは，アメリカ合衆国ワシントン州にある名門士官学校を舞台とした，戦闘訓練ゲームである。

操作は，トラックボールと二つのボタンである。この操作系を十分に操り，苛酷（かこく）な訓練に耐えて見事に卒業することが君の使命なのだ。

訓練の種類は全部で7種。これらをすべて合格してはじめて卒業できる。

「愛と青春の旅立ち」を見た人は，あの感動をもう一度自分で味わえるというものだ。



◀これが，君を待っている荷酷（かこく）な七つの訓練だ

「中途ハンパじゃできないぜ」

デモ画面で鬼教官がこう言い放つ。ゲームのくせに生意気な！やってやろうじゃないか。

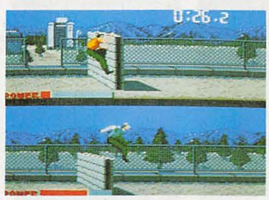
STEP 1

STEP1は“壁越え&うんてい”だ。トラックボールをできるだけ速く回し，壁をのり越えて規定時間内にゴールしなければいけない。

もちろん壁を越えるためにはジャンプしなければいけない。また，うんていで相手に追いついて落とすことができる。もちろんその逆もある。



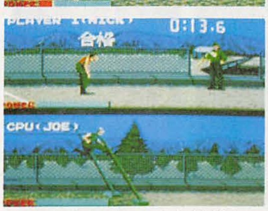
◀「ヨーイ！」教官のきびしい声でスタートだ



◀壁はジャンプで越えろ。タイミングをまちがえると倒れるぞ



◀うんていでは相手に追いついて突き落とすこともできる



◀「合格だ，ニック！」の声に思わず「やったね！」とガッツポーズがでる

ここで知っておくと便利なのが，このSTEPでは，トラックボールをどの方向に回してもいいということ。これが案外知ってると得なんだ。

ここで，トラックボールの回しかたをちょっと説明しておこう。トラックボールを速く回せば回すほど速く走れるんだけど，小きざみにトラックボールを回してもだめ。トラックボールの慣性モーメントを考えて，1回1回大きく回したほうが速いし，楽なんだ。

これを知っておくとあとのステップ（とくに腕相撲）で役立つ。小さく速くじゃなくて，大きく速くだよ。

STEP 2

射撃訓練だ。これは，正確にたくさんの標的を倒すことが目的。実際の戦場で正確な射撃をするための訓練だ。

規定時間内に規定数の標的を倒さなければならないぞ。



◀すばやいねらいと連射が要求される。画面下のゲージ分当てると合格だ

このステップでは，すばやいトラックボール操作と，正確な射撃が必要だけど，ショットはマシンガンで連射できる。

標的は1回につき3～5個出現し，連続して撃ち落とせば点も高い。タイムが残り少なくなると，標的のでてる時間も少なくなる。

ハイパーオリンピック'84にもクレー射撃というのがあったけど，ちょっと感じはちがうから，早くなれよう。標的の出現位置にすばやく照準を合わせるのがポイントだ。

STEP 3

障害&川越え。要は，STEP1の縦スクロール版。いろいろな障害（岩，地雷，

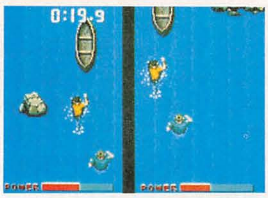


沼地）を越え，川を渡るというハードな訓練だ。ここではSTEP1とちがって，移動する方向にトラックボールを回すんだ。

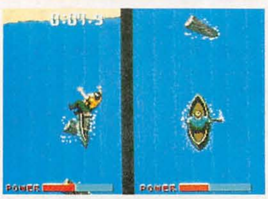
この面の秘訣は，沼地（緑のところ）はジャンプして通れるということ。つまり，最初に橋の位置にプレイヤーをもっていったら，そのまま真っすぐ進めばいい。また，トラックボールを速く回すと泳ぐことができるぞ。

最後で，ボードに乗っていくと，流木がながれてくるけど，無理してよけないほうがいいと思うよ。


◀障害はすべてジャンプでとび越せるぞ



◀川は泳いで渡ろう。目の前のボートに乗れればオイシイ


◀ボートで進むと流木にでくわすが，無理してよける必要もない

STEP 4

射撃(II)。STEP2とちがって，動く標的を撃つのだ。といっても，連射もできるし，標的のでかたも決まっているので，どちらかというとこのSTEPのほうが，STEP2より楽だ。一定場所に照準を合わせて連射しよう。


◀動く標的の出現位置を覚えておけば，わりあい楽だ

STEP 5

腕相撲。まあ一種のボーナス・ステージ。とにかく，ひたすらトラックボールを回せ。STEP1で紹介したやりかたでやれば，



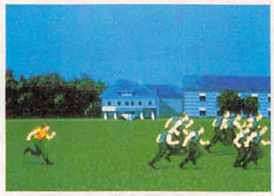
◀力と力のぶつかりあい。2人でやると力が入る



◀トラックボールを大きく速く回せば，2秒で決めることもできるぞ

2秒で決着がつくぞ。

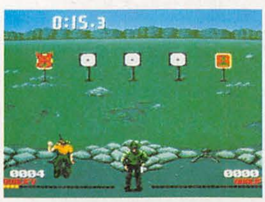
もちろん，2人用でやったら，まさに力と力のぶつかりあり，オーバー・ザ・トップなのだ。



STEP 6

射撃(III)。このSTEP6の射撃は，STEP2をむずかしくした感じ。標的の中に，人の形の標的がある。それも，うまい具合いに普通の標的の間に入っていることが多い。この人の形をした標的を撃つとミスになり，カウントはされないし，ニックの「くそー！」というアクションが入りタイムロスになってしまう。STEP2よりは，はるかにむずかしい。このSTEPはとにかく慣れてもらうしかないだろう。

STEP6まで紹介したけど，各ステップがあと一歩でクリアできなかった場合にはペナルティ・ゲームがあり，けんすいをさせられることになる。このステージも，ただひたすらトラックボールを回すのだ。



◀これも射撃訓練だが人間の標的を撃つとミスになる

「それでも男か！」と教官の声がひびく。



◀ペナルティ・ゲームのけんすい。「それでも男か！」と教官がうるさい

STEP 7

いよいよ，教官との格闘だ。やはり教官だけに，かなり強い。しかし，ここでは必勝法があるんだ。自分はとにかく動かない。そして敵が近寄ってきたら，ジャンプ。そしてすぐキック。そしてまたジャンプ。

こうすれば，一撃ずつダメージを与えられるんだ。教官のダメージが6個になると動きが速くなるけど，同じパターンで勝てるよ。あせらずに落ち着いてパターンどおりにプレイしよう。



◀教官との格闘。ジャンプしてけるのパターンで倒せる



◀教官を倒せば厳しい訓練も終了だ

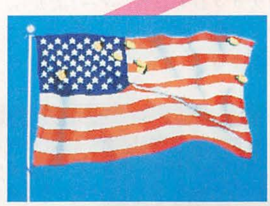
卒　業

「卒業おめでとう！」

いままでこわかった鬼教官が，君らを祝福してくれる。卒業の儀式である，帽子を投げて，君はもう士官だ。







そして…

卒業してすぐ緊急指令がくる。テロリストが人質を取ってたてこもったんだ。ここからは君の手で，そして見事人質を救いだしてくれたまえ。


◀緊急指令によりテロリストから人質を救出に乗り込むニック。いよいよ実践編だ



忍者くん
―阿修羅の章―

ⒸＵＰＬ

Written by TOMMY

レトロじゃないからおもしろい！

「呪われた魔城を取りもどせ！」と，忍者くんが全国のゲーム・センターで跳ね回って以来，今か今かと待ち続けたビデオゲーム版の続編がついに発表された。その名も「忍者くん・阿修羅の章」！

前作は，ロジカルな思考ルーチンを持つ敵キャラを全滅させるゲームだったけど，今回はほとんどの面が出口を捜して走り回る脱出タイプ。海あり山あり地下洞窟ありの変化に富んだ地形が縦横にスクロールし，前作のキャラクターに加えての新キャラ，それに巨大キャラも登場するという豪華さで見事に忍者くんのカムバックを飾っているぞ！　まずは記事をごらんあれ。

●ごあいさつ

はーい，ベーマガの吟遊(ぎんゆう)詩人マリウスことTOMMYです。いよいよ梅雨の季節。ジメッとしてあんまり家からでたくない天気になってきたけど，みんな元気してるかな？　くれぐれもコイン・ランドリーで寝たりして，おカゼをめさぬようご注意あれ。

さて今回は「忍者くん・阿修羅の章」の紹介。前作をやった人はもちろん，やってない人にもスゴクおもしろいゲームだから，しっかり記事を読んでチャレンジしてみてほしい１作です♥

●HOW TO PLAY

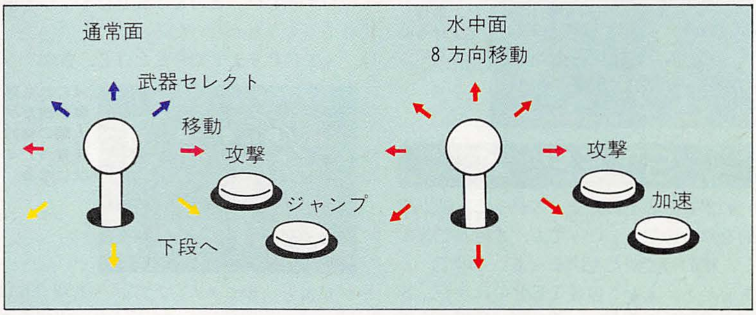
「魔城の冒険」は２方向レバー，攻撃ボタンとジャンプ・下降兼用ボタン（レバーが入っているとその方向にジャンプ，ニュートラルで真下へ下降）という変則的な操作方法だったけど，この「阿修羅の章」では８方向レバーと攻撃ボタン，ジャンプ・ボタンのシンプルな形に変わっている。下段に降りたいときは，レバーを下方向に入れればいいワケ。

これは前作になじめなかった人や，はじめてプレイする人には慣れやすい反面，これまでの操作を身につけちゃった人は最初にとまどうんじゃないかな。降りようとしてジャンプしちゃったりね。でも格段に操作性は向上してるから，早いとこ身につけてしまおう。

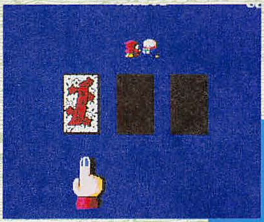
また，忍者くんの新しいアクションとして，壁はりつきと三角とびが加えられているので説明しておこう。この二つは両方とも横壁があるところで使う技だ。

まず壁はりつきは，コレは単にジャンプして壁の方向にレバーを入れておけばOK。そのままジャンプ・ボタンを連打すればヘコヘコと忍者くんは上に登っていっちゃう。でもとってもトロいから，高い壁を登るのにはムリがある。

そこで使うのが三角とびのテク。こっちは左右の壁をポンポンと交互に蹴(け)って，



《第１図》阿修羅の章の操作系



◀まずは花札にてコース選択だ。左から順番にA，B，Cコースでどれをとるかはお好み次第だよ



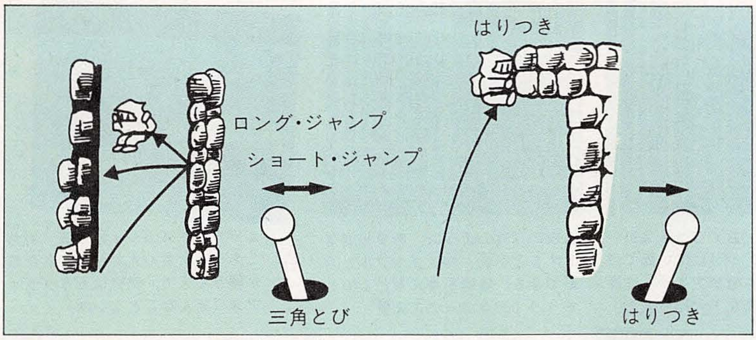
▲松林の美しい海岸線でカミナリ小僧と一騎打ち！　しかしこの平和な情景で死闘ってのも，浮いてるなー。Aコースの1



▲A－2は敵を全滅させるシーン。忍者じゃじゃ丸くんのような長い横スクロール面で，わりとカンタンだぞ



▲この１画面にこれだけのキャラがひしめくB－1。一見ラクそうだけど，このBコースだけはやめたほうが……



《第２図》三角とびと壁はりつき

アッという間に高い所へ行けるんだ。方法は壁はりつきとは逆に，壁と反対方向にレバーを入れてジャンプ・ボタンを押せば忍者くんはさらにジャンプしてくれる。このとき注意するのは，壁にぶつかる前にすでにジャンプ・ボタンを一度切って，押すという動作を完了させておくことだね。このタイミングをつかんでおかないと，後半の面をクリアするのはむずかしいぞ！

●強力アイテム登場！

さあて，アクションに加えて前作では手裏剣のみという敵に比べて貧弱だった武器も，今回は強力にパワーアップされている。これもゲームを進める上で重要だ。

武器は小さな鳥居のあるボーナス面でうまく出口まで行けるともらえるんだけど，このボーナス面がけっこうムズいのが多くて，まず三角とびをマスターしておかないとキビシイ。壁にはりついて登ってたんじゃすぐタイム・オーバーになって，前作の火の玉とは比べモノにならない永久パターン防止キャラ・火の車が襲ってきちゃうんだ。

最初にもらえる武器はその昔ダルマが使っていたカマの改良品。これは忍者くんのY軸にあわせて上下して，ある程度の距離に行くとブーメランのようにもどってくる。この性質をうまく使えば上下の敵に反撃のヒマを与えず攻撃することも可能なんだ。

つぎに手に入るのが爆弾で，これがまたすさまじく役に立つアイテム。ボタンを押す長さによって大きさのちがう放物線を描き，何かに触れると破裂して，その爆発範囲内にいる敵キャラを巻き込んでくれるのだ！コレを手に入れたらバカくさくって手裏剣なんて使ってられないもん。これホント！

そして最初のほうの面でもごく短い間だけ手に入る火球。忍者くんを中心に四つの火の玉が回転しながら広がっていく強力な武器で，なんといっても全方向への攻撃だから防御性もキワめて高い。ただし，この武器だけは約40秒の使用でなくなってしまうので，カンジンなときに使えなくなるようなムダ使いはやめよう。

これらの武器はレバーを上に入れるたびに変化するから，画面下中央に表示されている武器の種類をよく見て選択しておこう。

今度の忍者くんは高いところから落下するとジタバタしだして，そのまま着地すると気絶してしまう。そこで着地前にジャンプ・ボタンを押すとくるくるくるーっと回転をはじめ，うまく足から着地すれば失神なしの1,000点ボーナス！　そのかわり失敗すると当然ノーボーナスで失神。ときにはころころころーっと地面を転がり回っちゃうので，ときと場所を選んで点カセしよう。

●懐しキャラ見参！

前作の愛らしい敵キャラたち（黒子，ダルマ，カブキ，カミナリ小僧，シシマイ，ガイコツ，トカゲ，ヨロイ）のうち，ダルマとトカゲ以外はほぼそのままの能力，思考ルーチンで再登場してくれている。カブキだけは武器がトカゲのエクトプラズムに変更されているけど，往年の忍者くんファンにはうっひょーと騒ぎたくなるくらい懐かしい。加えて新たに接触しただけでアウトになるキャラや，忍者くんを気絶させるだけのキャラ，それに巨大になったダルマなどが忍者くんの行く手をはばんでくるんだ。

とくに巨大キャラの剣を振り回す大ガイコツなんて，気持ち悪いやらしぶといやら，前作に欠けていたインパクトと盛りあがりを見せてくれるよ。

●恐怖の水中面

プレイした人の中には５面の水中面でハマっている人もいるんじゃないかな？　今までは飛び道具だったのに急に剣しか使えなくなって，うまく間合いがつかめなかったり，イモいキャラに圧倒されちゃったりしてね。この水中面だけは今までの忍者くんのテクは一切関係ないし，むしろ別のゲームと考えて腕を磨かないと犠牲がでるのは必至！　できればなるべく敵を相手にせずに，ジャンプ・ボタンでの加速を利用して早めに抜けでるように心掛けるべし。

てなカンジで「忍者くん・阿修羅の章」，おわかりいただけたかな？　とにかく百聞は一見にしかず，キミもゲーセンへ走れっ！てカンジ。こいつぁヤリですよ！

P.S.

先月の「ガリウスの迷宮」の記事で，アイテム紹介に致命的なミスが山ほどあったのをおワビしまーす。



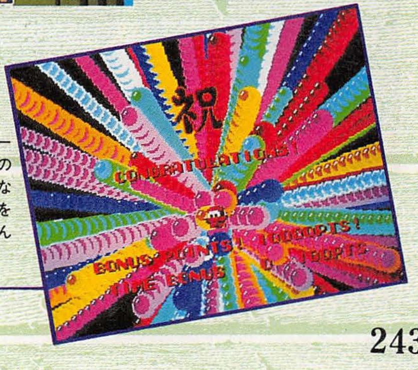
▲これがハマリのB－2。上には登りにくいわ，いろんな種族はでてくるわ…。でもカブキが見たければ来るのもまた一興かと



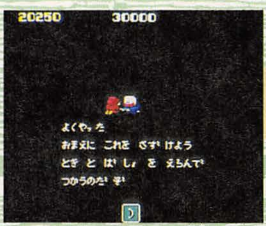
▲昔の面影を残すCコースの１。ガイコツとカミナリ小僧がお相手をしてくださる。一度は選択してみたいコース



▶敵の密集地帯で回転火炎アイテム炸裂！　これだからCコースはやめられないぜ。ちなみにこれはC－2



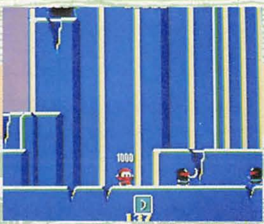
▶ボーナス・ステージ，クリア！　この目が痛くなるような色の洪水にドギモを抜かれた人もいるんじゃない？



▲クリアした後はくれくれじいさんが新しいアイテムを授けてくれる。このカマ・ブーメランはなかなか使えるぞ！



▲この面でA・B・Cコースが一つに収束する。やけに広い面で倒しても倒しても敵がでるから注意／ 出口は写真左下のほら穴だ



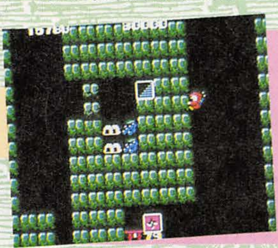
▲左の写真のように，ある程度落下すると忍者くんはクルクルと回転できる。着地をキメるとこのとおり，1,000点ボーナスよ♥



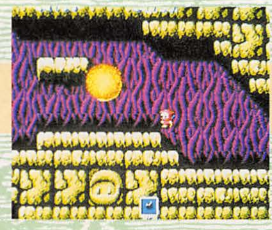
▲やけにムズカシイ水中面。あちこちから忍者くんめがけて魚介類が襲ってきて，気分はもうダライアス（そんなことないか）／



▲海底のネックレスを取ると，敵がフルーツ・ボーナスに早変わり。でも油断してるとフルーツにまじった敵にやられちゃうよ



▲ボーナス面。ここは何が何でも三角とびで脱出しよう。ここをクリアしておかないとあとがツライ



▲コレが新アイテム，爆弾だ。見て見てこの爆発力／ 巻き込んだ敵はみんな倒しちゃうお徳用アイテムだぞ



▲デカキャラ，ダルマ登場／ 地響きをたてられると忍者くんは見動きがとれなくなる。つぶされないうちに先制攻撃だ／



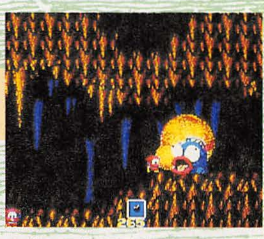
▲これもボーナス面。やけに入りくんでいて，1キャラ分のすきましかないたて穴はかなり手こずるかもね



▲うっわー気色悪い／ 巨大なクモがカサコソとすり寄ってくる〃 キモいキャラのベスト5に入るヤツだな



▲こいつは不死身の迷惑キャラ，ミニドラゴン。忍者くんをとっつかまえては気絶させるヤツで，他のキャラとの混成がコワイ／



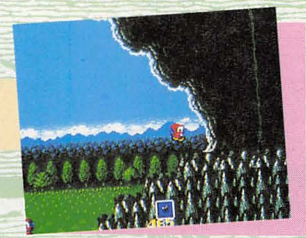
▲キモいキャラベスト3に入る半ナマズ。近づくとニヤつきながら突進してくる。死ぬときも気色悪いヤツだなー



▲これまたボーナス面。この面はクリアするのがけっこうキビシイので，鳥居に逃げ込んでもいいんじゃない



▲けっこう楽なボーナス面。飛びはねてる目玉は体当たりして気絶させるだけのお邪魔キャラだよ



▲日の当たる草原から暗き洞窟へ。青空がキレイなだけにこの突然の変化は効果的だなあ。それというのもこの洞窟が異様に長いんだ



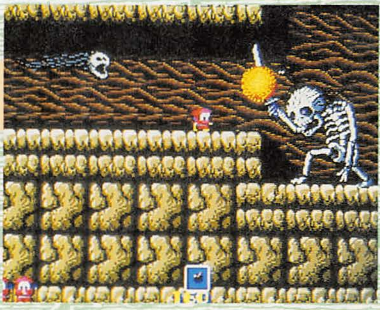
▲ギョー2匹も迫ってくる／ でもコイツには頭以外当たり判定がないので体に触ってもだいじょうぶ



▲地底深くにはマグマの渦まく溶岩湖が／ 一歩足を踏み外すと死が待ち構えている。ここは慎重に／



▲お懐かしや／ 前作でさんざん人を苦しめてくれたヨロイが大挙して登場。今度も気絶させてからじゃないと武器が通用しない



◀こりゃまたグロいデカキャラ，大ガイコツが巨大な剣を振りかざして脱出口をふさいでいる。ここは火の玉を使ったほうがいいみたい

東　宝
対応機種：PC-8801シリーズ
（5"ディスク）
価　　格：7,800円

タッチ



チャレンジ！アドベンチャーゲーム

Written by 山下　章

Hello／

最近，ベーマガ編集部では，キーボードがはやってるんだ。ＹＫ－２氏やYu-You氏がプロ級の腕前なのはもちろんだけど，およばずながら，ボクも『スペースハリアー』ぐらいは両手で演奏できるようになっちゃったのだ。オッと，『スペースハリアー』といえば，どこかでＸ68000版を作っているとのうわさ……。『沙羅曼蛇』や『アウトラン』もでるというし，Ｘ68000はやっぱり買っとかなきゃいけないのかなあ。

ここで標語をひとつ――。

「Ｘ68000 みんなで買えば こわくない／」

『タッチ』はこんなゲームだ／

『タッチ』といえば，みなさんご存知のとおり，あだち充原作の人気マンガ。まあ，それがＡＶＧ化されると聞いて，正直言って驚いちゃったね，ボクは。

なにしろ，コミックやアニメを題材にしたＡＶＧを作るってことは，シナリオ的にかなりむずかしいことなんだ。原作をそのままＡＶＧにしたって，まったくおもしろくないものになってしまうし，かと言って，あまりにも原作からかけ離れたものにすることもできないし……。

まあ，今までには『ウイングマン』や『めぞん一刻』といったヒット作があるけど，そうした作品がヒットした理由のひとつに原作との妥協点をうまく見つけたということが挙げられるだろう。だから，東宝がはたしてどのへんまで『タッチ』をアレンジしてくれるのか，非常に興味深いところだった（ゲームのオープニングとエンディングだけ，何枚かのグラフィックがでてくるってんじゃヤダからねー）。

さて，それでは実際にゲームをプレイしてみてどうだったかということなんだけど，まず，もしも達也と和也が同時に明青野球部に入っていたらというシナリオを使ったのはおもしろい試みだと思う。原作を知りつくしているボクも，いったいどんな展開が待っているのか，ワクワクしながらプレイすることができた。

だけど，そんなシナリオを使っておきながら，結末が期待はずれだったのは残念だ。安直なハッピーエンドでは，本来あだち充の作品に感じられるはずのキレが，まったく表現されないままに終わってしまっている。これでは，単なるコミックスのぬきだしをブチブチとつなぎ合わせただけのパロディ版『タッチ』に他ならない。まあ，「ゲームだから……」と言ってしまえばそれまでだけど，あだち充の原作が感動を与えてくれるものだっただけに，どうしても大きなギャップを感じてしまう。

また，ゲームをプレイしていくうちに，グラフィックやメッセージ，フラグの立てかたなどの練りこみの甘さが目につく。しめ切りに追われて作られたせいかどうかは知らないが，随所に不満な点が残った。いまやＶＧＭの良し悪しが問われる時代なんだから，せめてＢＧＭぐらいは付けて欲しかった。

オッと，悪い点ばっかり書いていってもこのソフトの正当な評価はできないから，今度は良い点について触れていってみよう。

じつは，この『タッチ』，ゲーム自体は非常に簡単で，ボクはわずか40分ちょっとでエンディングを見ることができた。これはおそらく，東宝が狙ってやったことなんだと思うが，パソコンを通じて読むコミックのようなものをめざそうとしたのではないだろうか。なるほど，そうやって考えてみると，確かにストーリー展開の持っていきかたに，今までのＡＶＧとはちょっとちがったものが感じられる。ＥＮＩＸの『ジーザス』がそうであったように，新しいタイプのＡＶＧをめざしているという点は前向きに評価したい。

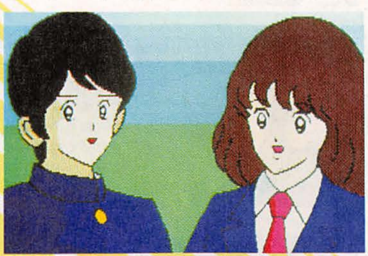
東宝には，こういったタイプの作品を続々と作ってもらい，「東宝アニメ路線」なるものを確立してもらいたいものだ。映画や小説にいろいろな種類があるように，ＡＶＧにもこういうタイプがなくちゃつまらないもんね。

というわけで，今回の『タッチ』の評価は，読者のみなさんに自分でプレイして判断してもらうとしよう。東宝さん，また次回作を期待してますヨ／

Ｐ．Ｓ．私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!



どのクラブに入ろうか，迷い悩む達也。ゲームはここからスタートだ／



しばらくすると，和也と南が廊下を通りかかる。「アニキ，野球部に入ったら？」「タッちゃん，野球やりなよ／」――どうしようかなあ？



ひとまず新体操部でものぞきに行ってみるか。まったく，そんなことじゃ南ちゃんに嫌われちゃうゾ／



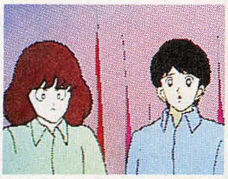
野球部に入ろうかどうか，屋上で達也は思い悩む。「あいや～，どうしようどうしよ～」というメッセージが，達也の言葉っぽくなくて笑える。



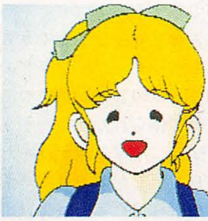
すると，そこへ原田が現れて，ノートに名前を書けという。コイツの頼みを断わると，あとがこわいからなあ。



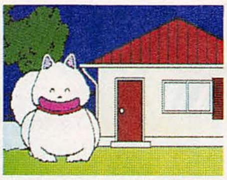
アレ？　なんでボクはボクシング部にいるんでしょう？　クソ〜，原田のヤロ〜!!



「も〜う，どうしてボクシング部なんかに入るのよ／」「あ〜あ，アニキといっしょに野球をやりたかったのになあ」てな感じで，このへんまでは原作といっしょだね。



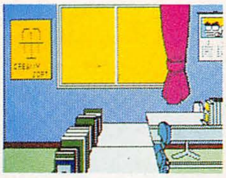
翌日の朝，唐突に迎えに現れる新田由加ちゃん。なんかへんだけど，オリジナル・ストーリーなんだから，ま，いっか。



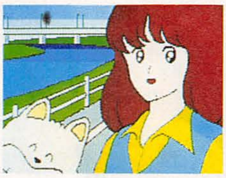
ここは上杉兄弟と南ちゃん共用の勉強部屋。3人がまだ幼い頃に，両家の親がお金をだしあって建てたんだよね。



南ちゃんのお父さんが経営する喫茶店「南風」。南ちゃんのお父さんの名前が「俊夫」だって知ってたキミはツウだ／



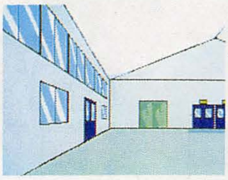
勉強部屋の中には，野球のグローブとボクシングのグラブがある。どちらを選ぶか，迷っちゃうところ——。



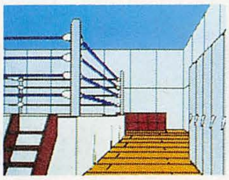
河原では，南ちゃんがパンチとお散歩中。「南ィ，由加といっしょにいるけどカンちがいしないでくれよな」



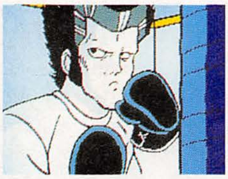
野球部のグラウンドに行ってみると，マネージャーが達也に話しかけてきた。原作では，この女性は西尾佐知子という名前だったはずなんだけど……。



ガラ〜ンとだれもいない体育館。ヤヤ，ここに落ちているのは……／



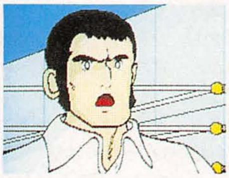
ボクシング部の部室には，まだだれも来ていないようだ。ロッカーの中には，なんと「みゆき」のコミックスがあるゾ。



しばらくしてからもう1度来てみると，原田がもくもくとサンドバックをたたいていた。そういえば彼は，手にくぎをさしたまま，相手をKOしたこともあったっけ。



南風でコーヒーをすする原田クンは，さっきとはまるで別人のよう。この手編みの帽子は，不良にからまれているのを助けてあげた女のコからもらった物なんだよね。



ボクシング部の部長と会うと，いきなりスパーリングをやらされるハメに。ヒェ〜。



気がつくと，達也はいつの間にか南風に運ばれていた。アイタタ……体中が痛いっ／



勢南高校のエース西村は，例によってこのパターンで登場する。どうやら和也の試合を見にいく途中らしいゾ。



練習試合で和也は，まさに快刀乱麻のピッチング。がんばれよ，和也——。



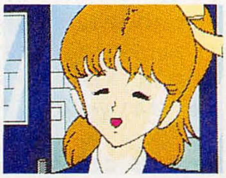
偶然にも図書館で，須見工の新田とご対面。彼とは1冊の本を取りあって，ジャンケンをすることに…。



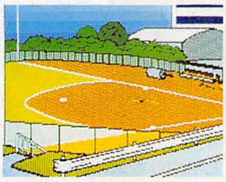
南にしつこくつきまとう西村は，南風に居座っている。一時期この店に，『チャンピオン・ベースボール』が置かれていたってこと，知ってた？



ウ〜ン，南ちゃんはやっぱりカワイイ♥　なんでもじょうずにこなしちゃうし，まさに理想の女のコだネ／



彼女の名前は篠塚かおり。南ちゃん以外で達也と和也を判別できる，貴重な女のコだ。彼女は何かをなくしてしまって困っているようだけど……。



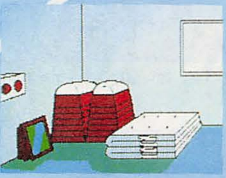
練習試合も終わって，グラウンドにはもうだれもいない。この場面にくることも，フラグのひとつになっているのかな？



まったくもう，西村／　しつこいんだよ，オマエは／　それにしても，壁に貼ってあるモスラのポスターにはビビッたなあ。



和也と河原で，腹を割っての話し合い。はたして，達也が野球部に入るための良い手段はあるのか？

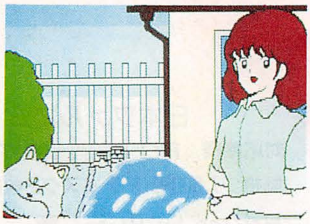


何の意味もない体育館の場面。パンチを連れて，いろいろと散歩しているところなのだ。

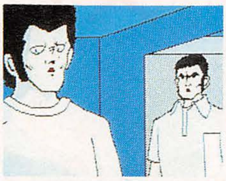


ひょんなところで，かおりちゃんと再会してしまった。彼女は甲子園で勝つためのお守りをくれるんだけど，ホントに和也じゃなくて達也がもらっちゃっていいのかなあ？

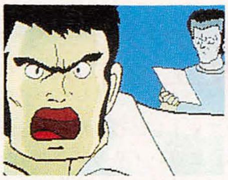
★タッチの問い合わせ先：〒100　東京都千代田区有楽町1-2-1
東宝(株)事業部「マイコンBASICマガジン」係



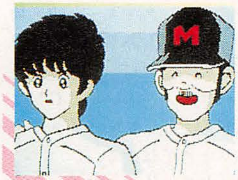
「あ，タッチゃん，ごくろうさま！」――南ちゃんにお出迎えいただいて，なんともさわやかな朝ですなあ。

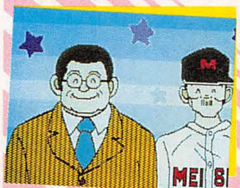


ボクシング部の部室へ行くと，部長と原田が達也のことを待っていた。部長が小脇にはさんでいる色紙は，もしかして…!?



「野球をやれ，上杉！」――んなこといきなり言われたってあんた，心の準備ってもんがいるでしょうが！

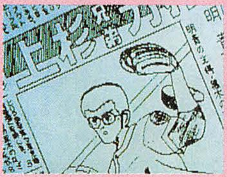




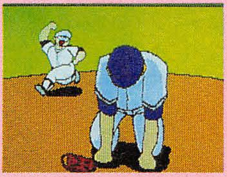
てなわけでとにもかくにも達也はめでたく野球部に入部。南の念願だった，上杉兄弟そろって野球部入りが実現したわけだ。



明青学園の１回戦の相手は，駿台予備高校。予備高校なんてへんな高校があるわけないけど，和也の前では敵じゃない。



２回戦の京浜急高校，３回戦の東京理科高校と撃破し，明青は順調に勝ち進んでいく。



準々決勝では，孝太郎のまぐれ２ランで，２対１と東宝学園高校をくだした。さあ，明日は西村率いる勢南との準決勝だ。



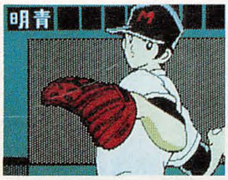
勢南はやはり手ごわい。９回裏を終わって０対０。延長戦に突入だ。





「達也，おまえリリーフにでてみないか？」――監督にそう聞かれたら，返事はひとつ。やってやるぜ！

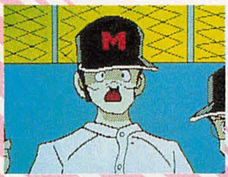




リリーフにでた達也は，気合いの入ったピッチングで踏んばる。上杉兄弟の豪華リレーをやられたら，いかに勢南といえども，そう簡単には打ちくずせないぜ！



12回裏，明青の攻撃は二死満塁。そこで，力尽きた西村は押しだしの四球をあたえてしまう。１対０，明青学園の辛勝―。



いよいよ決勝の日がきた。対戦相手はもちろん，新田の率いる須見工。今日の先発も，いつもどおり和也だ！



新田のバッティングはメチャクチャスゴイ。あの和也でさえも，抑えることができないのだ。わあお，なんてこったい！







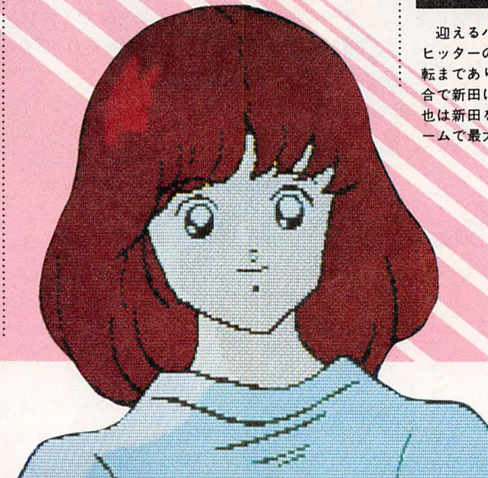
試合は９回，明青１点リードのままゲームセットかと思われたが，須見工の３番・松崎の打球が和也の軸足を直撃!! コイツは痛い！



負傷した和也に代わって，達也がマウンドにのぼった。南の声援に一層力が入る。



迎えるバッターは，４番の新田。天性のロング・ヒッターの彼に長打でもでようものなら，同点・逆転まであり得る。おまけに，和也でさえも今日の試合で新田にメッタ打ちにあっているのだ。さあ，達也は新田を抑えることができるかどうか――このゲームで最大の見せ場だぜっ!!





チャレンジ！ロールプレイングゲーム

日本ファルコム
対応機種：PC-8801mkIISR/FR/FH/MH
価格：7,800円(5"ディスク2枚組)
Written by 山下 章

Ys(イース)

アクションRPGのおもしろさを教えてくれる、それがイースだ！

世界で最初にイースをクリア！

4月の中旬，日本ファルコムの加藤社長からボクのところへ，1本の電話がかかってきた。

「山下さん，ようやくうちの新作『イース』がほぼ完成したんで，ぜひプレイしてご意見を聞かせてくださいよ」

あのファルコムの新作をモニター・プレイできる――これは非常に興味深く，かつ光栄なことだ。オマケに，どの雑誌社に対しても公開していないときのことだから，ファルコムの関係者以外で『イース』を見るのは，ボクが世界で最初ということになる。今さらながら，この間の別冊『チャレンジ！AVG&RPGⅡ』で，『ザナドゥ・シナリオII』の記事にあれだけ力を入れたかいがあったというもの。ボクは加藤さんの提案に二つ返事でOKし，ファルコムに行く日どりを決めた。

そして当日，「いくら山下さんでも，解くのに2日はかかるでしょう」という加藤さんの予想を裏切り，ボクは見事にノー・アドバイスで『イース』を8時間でクリアすることができた。

もっとも，当日は手塚一郎氏もいっしょにファルコムにきていて，ボクがプレイして手っちゃんがマップやデータを書くという戦法を取ったので，本来ならばもうちょっと時間がかかったかもしれない。

いずれにせよ，ファルコム内部の人でさえ『イース』を最初から最後まで通してプレイした人はいないというから，ボクらがだれよりも先に『イース』を完全クリアしたということになる。

ただし，発売バージョンではシナリオも多少変更するため，もっとクリアに時間がかかるということだ。というわけで，今月はチャレ・ローを特別に手っちゃんからゆずってもらって，ボクが『イース』のレビューを書くことになった。『妖怪道中記』のたろすけのように，気合いがたっぷり入ってる記事をお届けしちゃうゾ！

『イース』はこんなゲームだ！

『イース』というゲームの目的は，はじめはプレイヤーにはまったくわからない。しかし，かと言って，他のゲームでよくあるように「目的を捜すことが目的」なんて中途半端なマネはしていない。とりあえず目の前にある小目的を達成しようと努力していくと，新たな展開が生まれてくる，というストーリー仕立てになっているのだ。

たとえば，ゲーム・スタート地点のある町で，住人たちと会話をしてみると，「最近，盗賊がでて物が盗まれて困る」という情報が得られる。それをもとに盗賊を捜すことが最初の冒険となるわけだが，いつの間にか，その冒険が意外な方向に展開していき，『イース』という物語の真の姿がチラチラと見え隠れするようになってくる。

このへんが「さらわれた王女を救いだす」とか「国に平和を取りもどす」とかいった変に偽善的な大目的が用意されているRPG(ロールプレイング・ゲーム)とちがって，好感が持てる。

べつに誰に強制されるわけでもなく，冒険者が気ままに冒険を楽しむ――それが『イース』の世界なのだ。

プログラマーの橋本さんは言う。「シナリオ重視のRPGっていうのを1度作ってみたかったんですよね。それに，『イース』では，不条理な謎やむずかしすぎるトラップというのを一切なくしました。まあ，『ロマンシア』と対称的なゲームとでもいいましょうか。買っていただいたすべてのみなさんに，最後まで行ってもらいたいと思ってます」。

完成度はアクションRPG史上No.1!!

『イース』をプレイしはじめたとき，「これは『ドラクエ』に近いノリのアクションRPGだな」とボクは感じた。操作はほとんどがテンキーとスペース・キー。画面の雰囲気も明るく，完成度も非常に高く仕上がっているからだ。オマケに，フルカラーの4方向スクロール，ノリのいいBGMとくれば，だれにでも手軽にプレイできるという言葉がピタリと当てはまる。

さらに，プレイしていくにつれて，『ドラクエ』はあくまでもファミコン用のRPGなのに対して，『イース』はパソコン・ユーザー向けに作られたRPGなのだということを実感した。

5月号のチャレ・アベにも書いたおぼえがあるが，『ドラクエ』シリーズでは，謎に対してありあまるくらい過多なヒントがゲーム中で与えられている。これでもか，これでもかとでてくるヒントは，まさにお子様向けと言ってもいいくらい，ゲームの謎を簡単にしてしまっている。そうした点が，ボクのようなパソコンRPGをやっている人間にはかなりもの足りなかったものだ。

それに対して『イース』では，ヒントは会話からけっこう得られるものの，ヒントとヒントの間に入る“つなぎのヒント”がほとんど用意されていない。つまり，どのヒントとどのヒントがつながりのあるものなのか，自分の思考をフルに活用して判断しなければいけないのだ。

さらに，『ドラクエ』シリーズが，今までの売れ線RPGのオイシイ部分を合成したものなのに対して，『イース』ではいくつかの独自の試みがなされているのも，やはりパソコン・ユーザー向けと言える理由のひとつだ。たとえば，廃坑内では，自分の周囲のみが円形に見えるとか，後半のステ

ージの中心となる塔の立体迷宮などである。

ゲーム自体はそれほどむずかしくはないが，いろいろな意味でひさびさに手ごたえのあるRPGと言えよう。

7種類のド迫力デカキャラがキミを待つ

『イース』には，全部で7種類のデカキャラが登場するのだが，『ザナドゥ』のように，ただ体当たりするだけで倒せるようなシロモノではない。そのどれもが独自の攻撃パターンを持っていて，アクション・ゲームにかなり精通したキーボードさばきができる人でないと倒すのがむずかしいのだ。

圧巻だったのが，3匹目にでてくるドラキュラのようなヤツ。加藤社長は100回ぐらいトライしてようやくヤツを倒せたとおっしゃっていたが，ボクもタイミングをつかむまでかなり苦労させられた（10回ぐらいリトライしちゃったからね）。

それに，ラストの×××××の攻撃もおそろしく強烈だった。まあ，どんな攻撃なのかは，見てのお楽しみということにしておこう。

ただ，ボクらがプレイしたときのデカキャラの強さはまだ試験的段階だったそうで製品バージョンでは多少変更があるそうだ。橋本さんはボクのプレイを参考にしてデカキャラの強さを変えると言っていたので，いったいどうなることやら。なかにはファースト・プレイで倒してしまったデカキャラもいるので，そういうヤツがメチャクチャ強くなっていたら，みなさんゴメンね！

BGMも最高だぁ!!

今までのパソコンゲーム・ミュージックでボクが感動したのは，『シルフィード』『ザナドゥ・シナリオII』『ジーザス』くらいのもんだった。ところが，この『イース』のミュージックは，その中でも群をぬいて素晴らしい。最近ファルコムの音楽をずっと手がけている古代祐三氏が練りに練った15曲は，スゴイのひとこと。ステレオにつなぐと，これが本当に88SRの音なのかと耳を疑ってしまう。

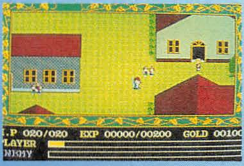
なお，製品版ではあることをすると，『イース』のボツ曲（といっても，どれもいい曲なのだが）を聞けるボツ曲モードというのもあるというから，それも楽しみだ。

ちなみに，ボクはエンディングのスタッフ紹介のときのBGMと，ボツ曲の「旅立ち」がお気に入りだ。

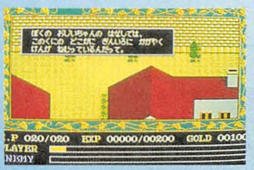
最後に

いろいろなことを書いたけど，とにかくこの『イース』は絶対のオススメ作だ。へんな小手先のワザを使っていない素直なゲーム作りに，近頃の複雑なRPGにはない新鮮さが感じられる。

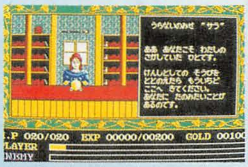
今，AVGを買うのなら『ジーザス』，RPGを買うのなら『イース』だとボクがここに断言しておこう。



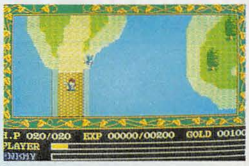
▲ゲーム・スタート地点の町の風景。いろいろなショップがあるし住人たちもたくさんいる。歩いている人に体当たりをすると，会話をすることができるんだ



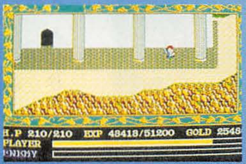
▲ウ〜ン，なにやら意味シンな情報だ。こうした情報をキチンとメモっておかないと，このゲームは解けないゾ



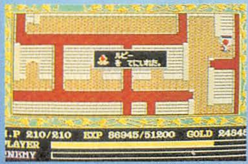
▲この物語の中で，けっこう重要な役目を果たす占い師のサラ。剣士としての装備を整えてから来いっていうことは……



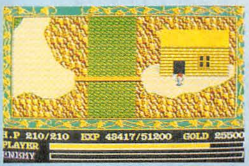
▲町からでると，そこは平原。最初のうちは，ここで弱いヤツを倒してレベルアップにはげもう。このゲームでは経験値かせぎがすぐにできるから快感なのさ！



◀ようやく神殿を見つけた。この中にはデカキャラが何匹かいるゾ。気をつけろ！



◀宝箱を開けて，ルビーを発見！ 神殿内はこんな感じの迷路になっているから迷わないように



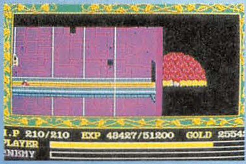
◀絶景かな，絶景かな——んなこと言ってる場合じゃない。ここが噂(うわさ)の××の家なんだからさっさと入って見よっ



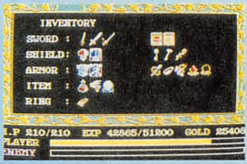
▲おつぎにやってきたのは廃坑。この中の敵は1枚目のディスクではもっとも強いんだ。廃坑をクリアして，ようやく2枚目のディスクへ行けるんだヨ



▲廃坑の中では，こんなふうに自分のまわりが円形にしか見えない。見えないところから襲ってくる敵を避けるためには，波紋パワーのワインを持ってないと…？



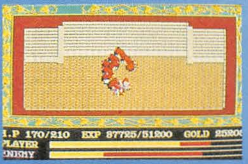
▲廃坑内は階層状になっていて，こんな橋を渡ることによってつぎの階へ移動することができる。でも，マッピングがむずかしいんだよなー，ここは…



▲アイテム・ディスプレイをお見せしちゃおう。ちなみに，アイテムの中には「両目のマスク」なんていうのもあるんだ。いかにも『太陽の神殿』のプログラマーでもある橋本さんらしいね



◀コイツが1匹目のデカキャラだ（名前はまだ未定）！伸びちぢみする炎の間をぬってヤツにダメージを与えるのは，けっこうキツイ！



◀2匹目のデカキャラは，壁の模様が実体化したヤツだ。つねに自分を追いかけるアルゴリズムで体当たり攻撃してくるゾ

※注）使用した画面写真は，すべて開発中のものです。

★Ysの問い合わせ先：〒190 東京都立川市柴崎町2―2―19 カトービル 日本ファルコム「マイコンBASICマガジン」係

河野 光の ナムコット情報局

―ベーマガ支局―



ナムコット，ファミリーシリーズの第3弾登場！そしてもう1本新作情報と，今回は2本の超新作を紹介します。

ファミリーボクシング!! 鮮烈のデビュー!!

ゲーム・タイトルでもわかるとおり，家族で楽しめるボクシングのスポーツ・ゲームです。

このゲームの特徴は，ロールプレイングの要素，つまり自分のボクサーに経験をつませ，成長させて(強くする)，いろいろな大会に参加させるという，実にリアルなスポーツ・ゲームなのです。

このゲームには，全部で六つのモードがあります。まず基本となる①トレーニング・モード。②ランキング戦，③トーナメント戦，④2P対戦，⑤観戦1（トーナメント戦），⑥観戦2(対抗戦）です。

めざせ!!世界チャンピオン!!

選手の能力は，パワーという数値で表されています。このパワーを，パンチ力，スピード（フットワーク），スタミナの三つに振りわけて戦います。

パワーは，最初9ポイントしかありません。トレーニング・モードで，コンピュータ・ボクサー相手に勝ち進むとパワーがアップします。ある程度，強いボクサーに成長したらランキング戦にチャレンジしてみましょう。

トーナメント戦では，友だち同士それぞれ育てたボクサーによって，試合できます。最高8人までOK!!

攻撃は，Ⓐボタンと✚ボタン。ストレート，ボディブロー，フック，アッパーカットと多彩。そしてとどめは，必殺のきりもみフック，すっとびストレート，ふっとびアッパー，きわめつけ場外ふっとびパンチで一発KOだ!!

Ⓑボタンでは相手の攻撃をディフェンスして，チャンスをうかがう。まさに，手に汗にぎる興奮がリング上ではじまります。

またウォッチ（観戦）モードでは，トレーナー気分になり，自分の育てたボクサーを参加させよう。パワー99の振りわけによる5人対抗戦など，いろいろ楽しめちゃう。

そして，ナムコットでは，全国大会のキャンペーンも実施予定!!君の育てたボクサ

ファミリーボクシング

価格：4,900円（6月19日発売）



◀ゴングと同時に強烈な右アッパーがさく烈！



◀でた！ ふっとびアッパー!!



◀パワー配分は相手によって考えよう



◀ブロック&スウェーで相手のパンチをよけろ！

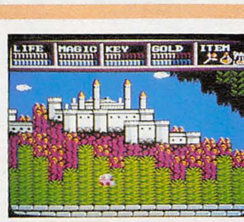


◀ダウン！ レフリーのカウントが入る

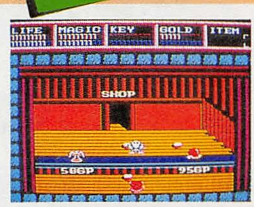
ドラゴンスレイヤーIV



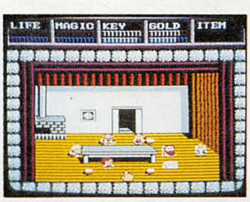
価格：4,900円(7月上旬発売)



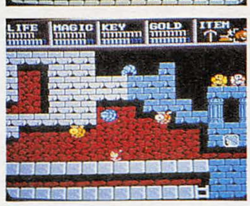
◀さあ，戦いがはじまる。お城の平和は君の手に！



◀ショップには大切なアイテムもたくさんあるぞ!?



◀この指止まれ！ 最初に行くのはだれ!?



◀ダンジョンの中は，いろいろなモンスターがいっぱいだ



◀アイテム選択画面。君はすべて集められるかな

ーがチャンピオンになれるか!?くわしくは，キャンペーン実施のおもちゃ屋さんに聞いてください。

ドラゴンスレイヤーⅣ ファミコンに堂々登場！

そして，もう１本の新作は，ロールプレイングの最高峰「ドラゴンスレイヤーⅣ(ドラスレファミリー)」だ。Ⅳ（フォー）とは，第４弾という意味。つまり，あの日本ファルコムのドラゴンスレイヤー・シリーズ，ドラゴンスレイヤー，ザナドゥ（ドラスレII)，ロマンシア（ドラスレJr.）に続く第４弾という意味です。パソコン・ファンなら，そのすばらしさは想像がつくはずです。

ドラゴン復活！ファミリーの力が結集する!!

このゲームは，それぞれちがう能力を持つファミリーから１人を選びだし，モンスターのうごめくダンジョンの中に隠された四つのクラウンを捜しだし，ドラゴンスレイヤーを手に入れ，ドラゴンを倒すことが目的です。

広大なダンジョンは，それぞれ特徴があり，ファミリーのうち誰が適しているかを考えることが必要です。またアイテムも人によって使えたり，使えなかったりしますので注意が必要です。

宿や店を有効に使い，複雑怪奇なダンジョンにうごめく数々のモンスターを倒し，最後の敵ディルギオスを倒してください。

ファミリー紹介

ゼムン（おとうさん）
スゴイ力持ち。グローブで，特定のブロックを動かせます。

メイア（おかあさん）
空を飛んだりブロックをとばしたり，いろんな魔法アイテムを使えます。

ロイアス（にいさん）
剣を武器に戦う。ドラゴンスレイヤーを使えるのも彼だけです。

リルル（いもうと）
ジャンプ力バツグン!!魔法もちょっぴり使えちゃう。

ポチ（ペット）
ふだんは犬の姿をしています。モンスターからのダメージを受けません。犬も家族の一員。

ジーラ（おばあさん）
次回プレイする人のためにパスワードを教えてくれます。

ドウエル（おじいさん）
ジーラからのパスワードを教えると前回からの続きができます。

アイテム紹介

アイテムの中には，敵を倒してでてくるアイテムと，宝箱の中や店に売っていたりするものなどさまざまです。

パン
ライフ（生命力）がアップ。

ポーション
マジックがアップ。

カギ
宝箱や扉を開けることができます。

ゴールド
お金。宿，店で必要。

毒薬
ライフが減る。

指輪
一定時間，敵からのダメージを受けない。

クロス
画面上のモンスター全滅。

巻物
スピード・アップ。

エリクサー
ライフが０になったとき，回復できる。

ローション
マジックが０になったとき回復できる。

クリスタル
地上へ一気にワープ。

パワード・ブーツ
ジャンプ力２倍！

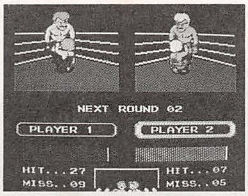
ウイング
空を飛べる。

マトック
特定のブロックが壊せる。などなど他にもいろいろなアイテムがあります。特定のファミリーしか使えないもの，マジックを消費するもの，マジックを消費するものなどありますので，使いかたに注意!!

広大な地下ダンジョンには，52種類のモンスター，クラウンを守る巨大な４匹のモンスター，最強のドラゴンがあなたを待ちかまえています。さあ，ファミリー協力して，ドラゴンスレイヤーをみつけだし，地上に平和を，そして人類に幸福を……。君もこの新作に挑戦しようね。！

ナムコットは，これからも，どんどんゲームを君たちに送り続けます。つねに新しいおもしろさ，楽しさを追求していきたいと考えていますので，どしどしご意見，ご感想をお寄せください。

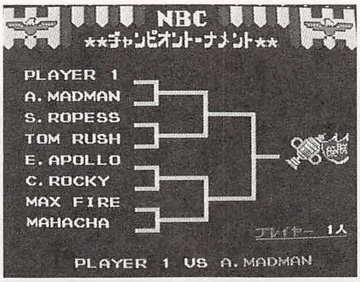
あて先：〒141 東京都品川区東五反田１－11－15 電波新聞社
出版部：マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「河野 光のナムコット情報局」係



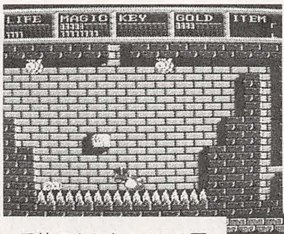
◀インターバルでは、ボタンを連打して体力を回復させよう



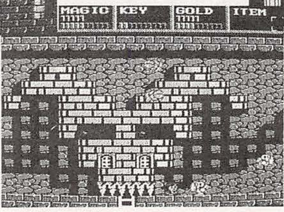
◀選手を成長させながら、どんどん上のランクに挑戦しよう



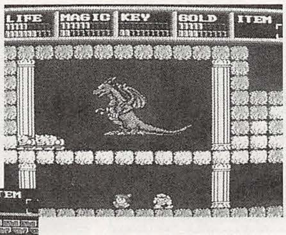
▲トーナメント戦は１人～８人まで遊べる



▲恐怖のさかさツララの面。ここに落ちるとみるみるライフが……



▼悪魔の顔を型どった面。この他にも複雑怪奇なダンジョンがいろいろある



▲あるアイテムを持っていると壁画のドラゴンが動きだすぞ

セクションZ

©カプコン
対応機種：ファミリーコンピュータ
価　格：2,980円（ディスクカード）
Written by TOMMY

ストーリー

21世紀のはじめ，人類の宇宙開発は太陽系全体に広がり，今まさに開発の手は外宇宙へとのびようとしている。

そんな矢先，外宇宙開発の最前線，土星ステーション群が突然連絡を絶った。原因究明に向かった調査船が見たものは，おびただしい数のステーション群の残骸と，その中に浮かぶ未知の生命体の巨大宇宙要塞の姿だった。

バラングールと名付けられた異星人の宇宙要塞は直径10数キロにおよび，太陽系連邦の宇宙施設を次々に破壊するそのパワーは人類の想像を絶するものであった。太陽系連邦の必死の反撃作戦もことごとく失敗に終わり，太陽系中心部へと侵攻を続けてきたバラングールは，ついに火星軌道を越えて地球へと迫ってきた。人類の文明は今ここに終わりを迎えようとしているのか？

そのとき，太陽系連邦本部の誇る超コンピュータ「シグマ」は，バラングール破壊の唯一の方法として，敵のエネルギーを吸収できるよう改造をほどこした最新のコスモプロテクターと１人の空間戦士による作戦をはじきだした。一見不可能と思われる作戦ではあったが，すでに万策つきた本部は作戦開始へと動きだしたのである。

「敵エネルギーを奪いつつバラングールの心臓部Ｚをたたけ！」

作戦は発動された。その名もセクションＺ!!

ごあいさつ

はあーい，今月２本目のＴＯＭＭＹです。カプコン初のディスク・ソフト「セクションＺ」の内容はいかに？　かにかにどこかに？　てなワケでいってみましょ。

空間戦士を使いこなせ！

セクションＺの主人公・空間戦士の操作はちょっと変わっていて，Ⓐボタンを押すと右に，Ⓑボタンを押すと左に向きを変えてレーザーを発射するんだ。つまり✚字ボタンで左右に動かしても，向いている方向は変わらないってコト。最近のビデオゲームに例えるなら，ちょうど同じカプコンの「サイドアーム」を思い浮かべればいいんじゃないかな。

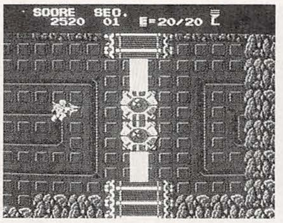
それじゃⒶⒷボタンを同時に押すとどーなるんだろ？　その場合は画面中央にチキチキチキと音をたてながら，特殊転送弾が出現するんだ。はじめのうちはメガミサイルしか使用できないんだけど，どこかに隠されたパーツを見つければクラッシュ・ボム（画面上の敵すべてにダメージ）やフラッシュ・ボール（マイキャラのまわりを６秒間高速回転する）が転送されるようになるよ。

ただし，１回の使用にエネルギー４ポイントを消費するので，要所以外での使用は考えモノ。とくにメガミサイルをはずしちゃったときの悔しさっていったらないのよね。

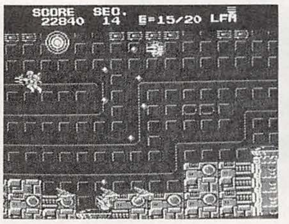
セクションは60ステージ

なんとセクションＺは全60ステージ，それが一つひとつ迷路上につながっているってんだからその広さがわかると思う。セクション１からは２と３へ，３からは４と６へ，そして４からは１と６に行けるってカンジ。コレはマッピングしておかないと同じトコを行ったり来たりして，「うわーん，先にすすめま仙道ウェーブキック！」なんて叫(さけ)ぶハメになっちゃうぞ。

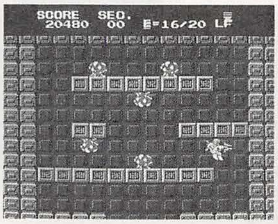
バラングールの内部は３エリアにわかれていて，20セクションごとに区切られてるってことも頭に入れておこう。各エリアのラストには攻撃力も耐久力もケタちがいのボスキャラ，ヘビードローンとの一騎討ちが待っているんだ。ラストに近づいてきた



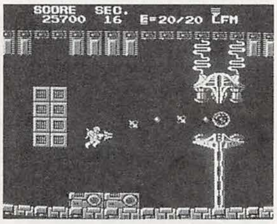
▲さて，いよいよ分岐のはじまりだ。上に行こうか下にしようか，ここが運命の別れ道。困っちゃーうーなーっと歌っても，山本リンダとは誰も知るまい



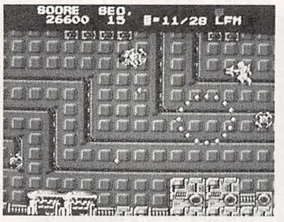
▲ある地点を撃つとザナックのエネミーイレーサーみたいなワープホールが！　コレに飛び込むと別セクションへの抜け道や，エネルギーチャージャへと行けるぞ



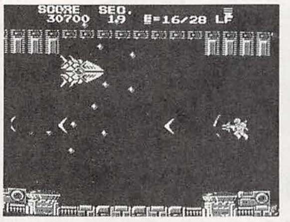
▲なんとメタルイーターの群せい地へきてしまった。でも攻撃はしてこないからご安心。お殿サマご乱心。バカいってないで早いとこもどろっと



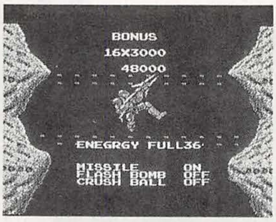
▲60セクション全体で６か所に，このエネルギージェネレータが設置されている。コレを破壊しないと先へ進む通路が閉じたままだ。円を描くように弾をかわせ！



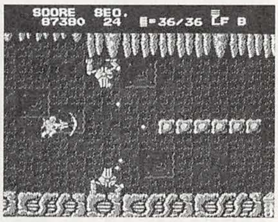
▲後方から高速で飛来しては16方向に弾をふりまく，とんでもはっぷん歩いて10分ってカンジの敵キャラ。コイツの出現セクションは覚えとかないといきなり死ぬぞ！



▲最初のヘビードローン，ザムザ。パターンさえつかめばノーダメージで倒せちゃう。むざむざヤラれにでてくるなんて気の毒だなっと



▲セクション０から19までのエリアをクリア！　でも途中の隠し部屋をブッちしたので，フラッシュ・ボムが使用できないのが心残り。ま，いイカタコクラゲ



▲ジャキッ，ジャキッ，ジャキッと工事現場のような音と共にクラブ出現。これがけっこうしぶトイポップ最高！（見城氏談）

らエネルギーの残量やパワーアップの状態をチェックして，もしボロボロのときは先を急がずにあともどりするぐらいの注意が必要だよ。

全60セクションもあるだけに，このゲームではちゃんとセーブもできるようになっているんだけど，その方法というのが少々ムズカシイ。というのも空間戦士は最初3人で，エネルギーがなくなったとき以外に，敵と接触するかスクロールにはさまれた場合は（エネルギーがいくらあっても）死んでしまい，ゲーム・オーバー時にだけセーブが可能だからなんだ。

つまりエネルギーが0じゃないときにゲーム・オーバーになることもありうるワケで，その場合はそのセクションから，そしてエネルギーが0のときはエリアの最初（0, 20, 40）までもどされてセーブされちゃうのだ。だからエリアの途中お好みのセクションでセーブしたいときは，エネルギーがたくさんあるうちにわざとスクロールにはさまれて死ぬなんて手が有効だよ（1回死ぬとエネルギーが5減るのも計算に入れるコト）。

パワーアップ・パーツは不可欠！

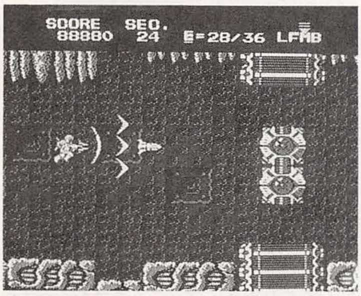
要塞内には時折，メタルイーターという金属生物がはりついていて，こいつは空間戦士の装備をパワーアップするアイテムをもっているんだ。レーザーの威力が倍加するメガスマッシャーに，3方向に拡散させるフラッシュバスター，そしてバリアのパーツがそれで，着用すると戦闘がスゴクラクになるぞ。とくにヘビードローン相手には欠かせないね。

他に敵キャラを破壊したあと出現するスピード・アップ・チューブも，二つ三つは取っておくべきだ。ただし取りすぎに注意すべし。取りすぎると，動きが速いの何のって，コントロールできなくなってしまうのだ。

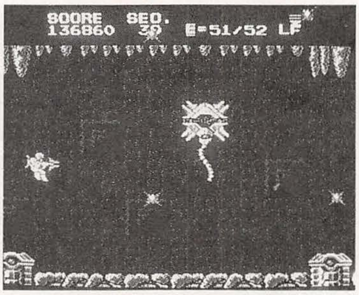
買わなきゃSONSON！

セクションZを語るにはちとばかしページが足りないよーだけど，けっこうセンスのいいキャラクターや，よく考えられた迷路状の各セクションのつながりなど，やり込めるファミコン・ゲームの一つになりそう。

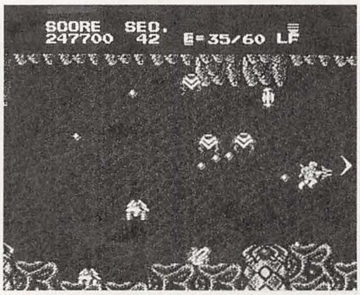
ぜひとも最深部〝セクションZ〞にたどり着き，心臓部エルブレインを撃破して感動のエンディングを見てね。セッ，セッセクション大魔王。おそまつサマ♥



▲3方向のメガスマッシャーにバリアつき。これならザコキャラなんざ貧弱，新宿ウ。おまけに六本木の純情派。萩野目ちゃんサイコー！（山下氏談）



▲セクション39，つまりエリア2のボス，バラバ登場！　動きがトリッキーな上にバウンド弾をバラバラと撃つ強敵だぞ。右端で戦え！



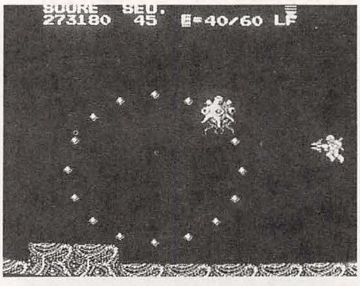
▲さすがにエリア3ともなるとキビシイ攻撃。クラゲのようなマンサと，ジャンピング・ドローンビドーのアタックは№1！　青い，青い空に，バン，ボン，ボボン！



▲左右からフローティングバタリの強烈なレーザー攻撃が！　どちらか一方を先に撃破しよう



▲異星人のクローニング戦士，クローンソルジャーは，質より量というノリで大量にやってくる。おーやだやだ。オーシャンゼリゼ（わかる？）



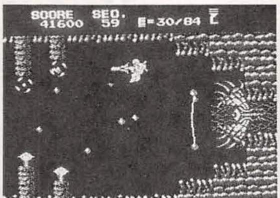
▲第3のヘビードローン　ガルガ。放射状に広がる弾はまるで真夏の夜の花火のよーだ。なんて風情を楽しんでる余裕はないのよ。だじゃれもなし



▲やった，倒した！　と思ったとたん八つに分裂して回転攻撃を開始するガルガ。ヘビードローンにしちゃ楽だと思ったらやっぱしコレだー



▲いよいよ大詰めのセクション57。このあたりの背景はエリア1に比べてやけに生物っぽい



▲セクションZの中枢，エルブレインの強力な防衛システム。背後の砲台はいくら破壊しても蘇(よみがえ)ってくる。もしや要塞の正体は巨大な生命体……？



▲かくしてバラングールは機能を停止し，地球の平和は守られたのであった。おしまい。わかんないギャグは誰か年上の人に聞いてみよう。みっちゃん！

★セクションZの問い合わせ先：〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 広尾オフィスビル10F ㈱カプコン「マイコンBASICマガジン」係



ボルフェスと5人の悪魔

クリスタルソフト

対応機種：MSX

価　格：5,800円

Written by W.FAST

物　語

ある日，魔法使いの師匠はボルフェスに向かって言いました。

「おまえ，ちょっとわしの代わりになって，北の国の大魔神を懲(こ)らしめてきてくれんか」ボルフェスは，この言葉を聞いて，驚きを隠すことができませんでした。

彼は，地方郷士の末っ子として生まれ，今から数年前に通りすがりの魔法使いに才能を認められ，弟子になりました。しかし，ボルフェスは魔法を使いこなせるほど成長してはいませんでした。そんな彼に北の国の大魔神が倒せるのでしょうか？

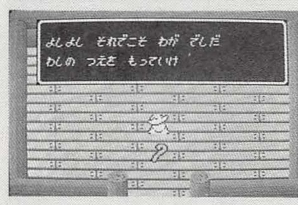
師匠は，だいじょうぶ，だいじょうぶを連発し，自分の念がかかっている杖やら聖なる法衣やら，呪文の書を次々とボルフェスの前にならべたてました。そして，語りはじめました。

「大魔神ナイキン・ナイキスってやつは，なかなか頭が良くてな。自分の邪魔になりそうな他の悪魔どもを，いち早く封印しちまったというわけさ。やつらにもテリトリーやプライドがあるからな，場合によっては，仲間どうしで争うこともあるさ」

大魔神によって壺に封じ込められた4人の悪魔を助けだすことができれば強い味方になってくれそうです。彼らも大魔神に敵意を持っていることはまちがいないのですから。

そして，ボルフェスは師匠に元気づけられて，北の国へと向かったのでした。





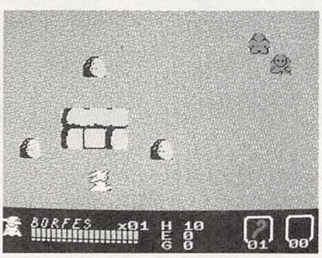
さて……

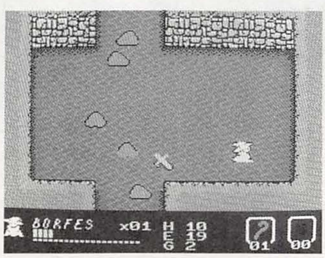
このゲーム，言わずと知れたＲＰＧ。画面切りかえ式で，広いマップの中を歩き回ってアイテムを捜しだして大魔神を倒す！　なんだあ，よくあるゲームじゃん。なんて言わないで！　実は，とってもくふうされている点があるのだ，ボルフェスの師匠が教えてくれた，悪魔の封じ込められた壺がそうなんだ。

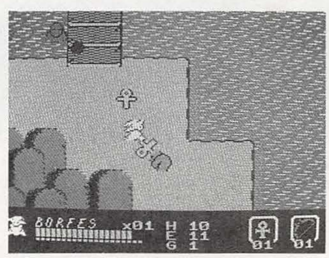
悪魔を救うと，その悪魔は味方になってくれるんだけど，自分のまわりを小さい悪魔がぐるぐるまわってるだけ，なんてセコいやつらじゃないんだ。ボルフェス（つまり自分）とそっくり入れかわって悪魔が壺からでてくる。

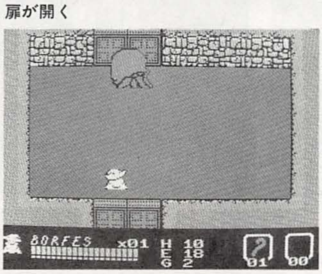
そしてプレイヤーが自由に動かせる。その間，ボルフェスは悪魔のかわりに壺に入れられてしまうんだ（でも悪魔からボルフェスにもどることも自由にできるよ）。

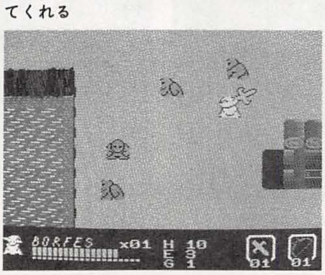
この悪魔の使いかたがポイントだ。４人の悪魔は，それぞれ，戦士，吟遊（ぎんゆう）詩人，盗，魔女の姿をしていて，１人に三つの技が与えられている。時と場合に応じて使いわけるのだ。

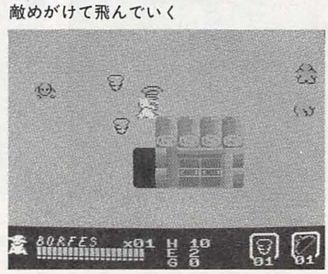

▲ストーンヘンジ。まわりの石を動かすと扉が開く


▲スタキュラーを倒すと短剣を残していってくれる


▲この武器はルーンクロス。回転しながら敵めがけて飛んでいく

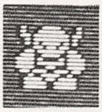

▲ダンジョン内の各所にデカキャラがいる。これは大ダコ，スタキュラーだ


▲この短剣は自分を中心にぐるぐる回り，全方向に攻撃できるぞ


▲たつ巻はアイテムを使った位置を中心にうず巻状に飛んでいき敵を倒す

4人の悪魔!!

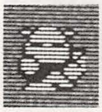
ディギン・ザ・ファイター:戦いの悪魔



戦いのために生まれてきたような，血の気の多いやつだ。鎧（よろい）を着ていて，敵の攻撃に強い。

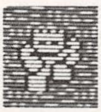
三つの技は，体当たり攻撃，敵弾からの防御，そしてマルチレンジ・アタック（と言うのかどうか知らないが)。これは強力で，鎧を，兜，胴，手，足，の四つのパーツにわけて敵めがけてぶち当てる恐しい技。敵じゃなくてよかった。

マーゴ・イシュタル：悪魔の吟遊詩人



あまり音痴なので，彼の奏でる音によって周りの者はダメージを受ける（うそ)。3種類の音符を使い，敵を攻撃するのだ。あまり強くはないが，心が暖まるような曲も弾くことができるという噂（うわさ）がある。TBSの〝まんがなんとか物語〞の主人公に似ている。

キリー・ランド：悪魔の盗賊



♪タンタンタラン・タンタンタタラン，とサンバのリズムに乗って現れる。スライムに化けて敵から逃れることができる（その間，体力を失ってしまうが)。

また，鍵のついた扉も簡単に開け，壊れた橋も一瞬にして掛け直してしまう。便利なやつだけど，攻撃ができないのが残念。

ディーバ・アシュラン：魔女



ほかの3人が「悪魔の──」となっているので，無理して言うと〝悪魔の女〞だろうか？ それなら私のまわりにも………そんなことはどうでもいい。

三つの技は，地震で敵を一網打尽にしたり，強力な火の玉を飛ばしたりとものすごい。ただ，〝美しい魔女〞と言うくせに，キャラクターは杖を持った坊主のようだ。いや，そんなこと，どーでもいいよね？

アイテム説明

アイテムのほとんどは武器だ。「1度しか使わないアイテムばかりじゃつまんな～い」という人も，「いろんな武器を使いこなしてみたいぜ！」という人も，み～んな楽しめちゃうのだ。



杖
最初はこれを師匠からもらう。



弓
スピードと射程距離に優れる。



たつまき
ぐるぐる飛んで目がまわる!?スピードが遅いのが弱点。



ブーメラン
もどってこないが，少しの間誘導できる。



ルーンクロス
ウルティマⅣで有名？敵に向かって飛んでいく。



短剣
近距離の敵には強い。



水晶の杖
これでデカキャラも倒せる。どこかで大金と引き換えにもらう。



水晶球
これさえあれば，パスワードでコンティニュー・プレイができるぞ。



防電服
電気ショックを防ぐ。一度身につけると取れない。



命の缶詰
どこかで老人に歌を聞かせると………。

アイテムはこの他に悪魔の壺が四つある。アイテムは，セレクト画面で自由に選んで使えて，右手と左手に1個ずつ持てる。それぞれリターン・キー，スペース・キーで使用できるんだ。効果的に使おう。

お・わ・り・に……

じつは，私のところへきたバージョンは，未完成なので完全に終わらせることはできなかった（途中から敵がでてこなくなっちゃう)。でも，発売されるころには，もっともっとおもしろくなってみなさんの手元に届くことだろ（あれ，メーカーの宣伝のよーになっちゃった)。

では最後に，このソフトの良い点，悪い点（あんまり書きたくないけど）を書いて終わりとしましょう。

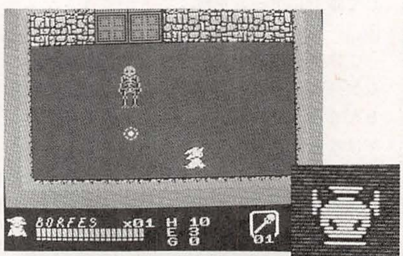
- ●悪魔を4人も使いわけられるのは好き！
- ●キリー・ランドのぼさぼさ頭が好き！
- ●でもディーバはお坊さんみたいで嫌い。
- ●メッセージのなまりが暖かくて好き！
- ●でも悪魔に冷たいおじいさんは嫌い。
- ●迷ってしまう広いマップは好きか嫌いか？
- ●でも，何曲もあるゆかいな音楽が好き!!

というわけで全体的に〝好き〞なソフトでした。では……。

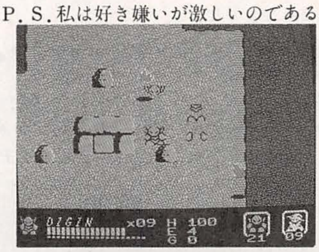
P.S.私は好き嫌いが激しいのである。



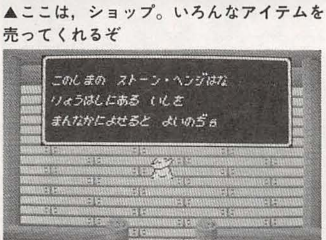
▲ここは，ショップ。いろんなアイテムを売ってくれるぞ



▲スケルトンのデカンタ出現。こいつを倒すとディギンの壺を残していく



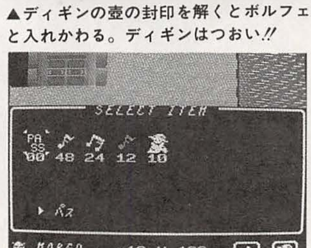
▲ディギンの壺の封印を解くとボルフェスと入れかわる。ディギンはつおい!!



▲途中，おじいさんが情報を与えてくれる。でも，悪魔には冷たいヨ



▲大アリ，バッテラーを倒すとディーバの壺をくれる。徐々に味方が増えていくぞ



▲各悪魔は3種の技を使いこなせる。これはこれはマーゴの音符攻撃だ

★ボルフェスと5人の悪魔の問い合わせ先：〒553 大阪市東淀川区豊新3－8－11
クリスタルソフト「マイコンBASICマガジン」係

セガSC/マークIII 新作情報コーナー は不滅だ!!

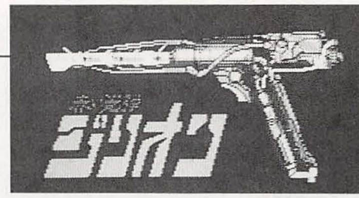
©セガ・エンタープライゼス
Written by 手塚一郎

赤い光弾 ジリオン 価格:5,000円

おひさしぶりっ！とっくに消滅したなんてウワサされてたこのコーナーだけど，そんなことはありません。サンプルROMの基板や編集部のマークIIIが壊れてしまったことが原因です。まあ，そんなことはどうでもいいとして，今月はマークIIIの新作ソフト『赤い光弾　ジリオン』を紹介しましょう。

ジリオンっていえば同じくセガから発売されているサバイバル・ゲームもどきができる光線銃のことだ。これが好評だったかどうかは知らないけれど，何とアニメにもなってしまった。日曜の午前10時，日本テレビ系で4月12日からスタートしている。

このアニメは，異生命体ノーザのために危機に瀕(ひん)しているマリス星に現れた3人の戦士の物語っていう感じだ。そう，彼らが持っている銃こそがジリオンなんだ。



ゲームはアニメの設定をもとに作られている。これは続いて載せておくゲーム・ストーリーを読んでもらえればわかってもらえると思う。

ゲーム・ストーリー

超高速光線銃ジリオンを駆使して，宇宙の正義と平和を守るために戦う組織「ホワイトナッツ」。その3人の戦士たちが「JJ」，「アップル」，「チャンプ」である。

今回の「ホワイトナッツ」の任務は惑星Xにあるノーザ軍の基地に潜入し，重要機密情報が納められている5枚のフロッピーディスクを捜しだすことである。

すべてのフロッピーディスクを捜しだしたら，基地内のメイン・コンピュータに爆破コマンドを入力して基地を爆破せよ。もちろん「ホワイトナッツ」は無事に脱出しなければならない。

だが，先に潜入したアップルとチャンプは，どうやらノーザ軍に捕(とら)えられてしまったようだ。

単なるアクション・ゲームじゃないぞ!!

ゲームの内容はというと，これがRPGっぽく作られている。シーンの構成は多彩だ。まずはランドキャリッド（ホワイトナッツの移動基地）内部，敵の基地の入口までの地表マップ，地下基地内。そしてコンピュータを操作するモニター画面，メンバー・チェンジやアイテムの確認ができるメンバー・チェンジ画面などもあるゾ！

ゲームは地下基地内をメインに進んでいく。基地は迷路のように複雑になっているうえに，ところどころに赤外線センサーやバリア，ルーム・エレベータ，ドアなどの設備があってむずかしくなっている。できることならマップを書きながらプレイしたほうがいいだろう。そのほうが楽しく，そして確実にゲームを解くことができるからネ。

このゲームは単に敵を倒していれば終わるゲームじゃなさそうだ，なんて思っている人もいるだろう。ゲームを進めていくカギは基地内に設置されているコンピュータが握っている。これはIDカードを持っていると使うことができるんだ。

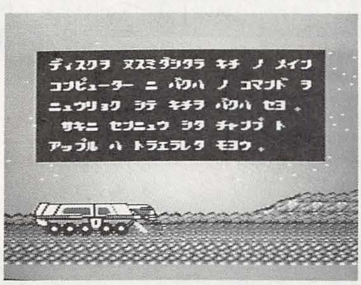
コマンドは共通コマンドとシークレット・コマンドの2種類がある。共通コマンドはどの部屋でも使える便利なものだ。数は全部で10個。マップ表示コマンド，バリア停止コマンド，ルームガーダー停止コマンド，ワープ・コマンドなどなど。これらはゲーム開始直後に表示されるのでメモっておこう。

続いてシークレット・コマンドについて。これは部屋にあるシークレット・ボックスを壊すと出現する記号を組み合わせたものだ。ゲームをプレイするごとに変化してしまうけど，ドアを開けたり，ルーム・エレベータを動かすなど，ゲームを解くのに必要なコマンドなんだ。

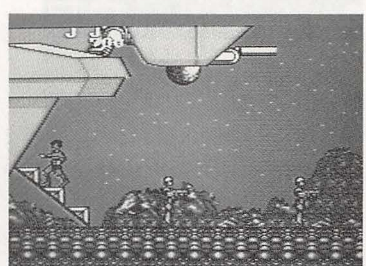
ゲームの基本的なルールはこんなもんだ。あとはキミの腕と努力にかかっている。2人の仲間を助けだし，5枚のフロッピーディスクを手に入れるようにガンバッてくれ。



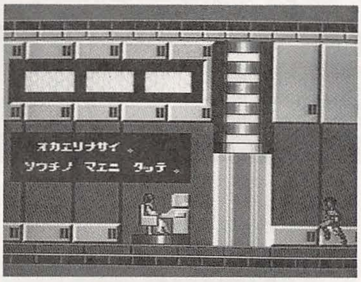
▲いきなりでてくるJJ（主人公）の勇姿。メガROMならではのものだネ



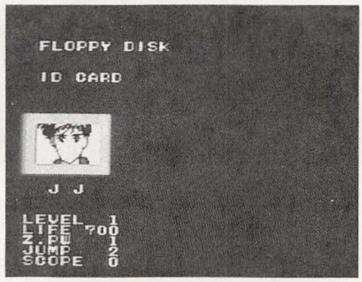
▲ランドキャリッドがマリス星に着陸したところからゲームはスタートする。ここで今回の任務が表示されるので読んでおこう



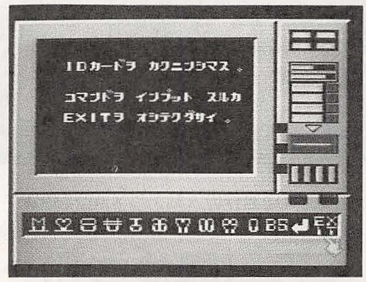
▲ゲーム・スタート！　外にはノーザ軍の兵士がウロウロしている。ジリオンでやっつけてしまおう



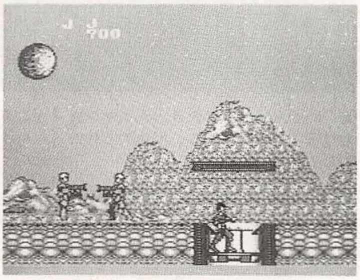
▲体力が少なくなったら迷わずランドキャリッドにもどること。エイミーが回復させてくれるゾ！



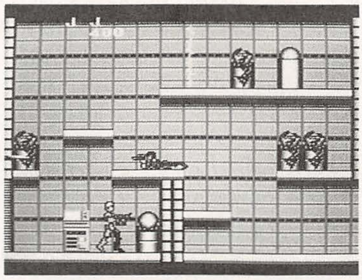
▲ポーズボタンを押すとキャラクターのパラメータを見ることができる。キャラクターが成長するところなんかパソコンRPGみたいだネ



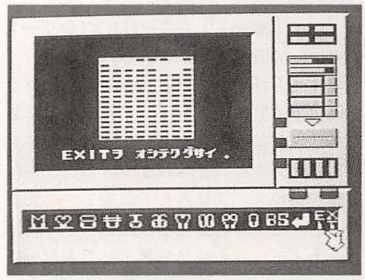
▲コンピュータを操作するにはＩＤカードが必要だ



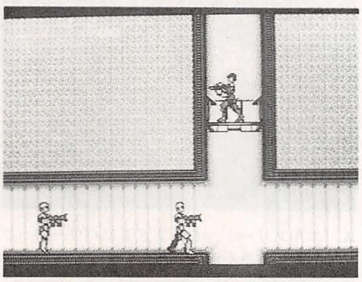
▲右へ右へと進んでいくと地下へのエレベータを発見。ついに敵基地へ潜入だ



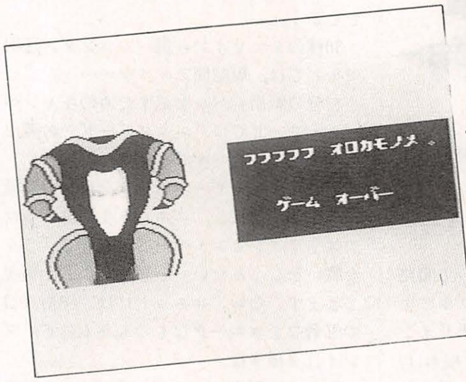
▲コンピュータを見つけた。しかし前には兵士がガードしている



▲とりあえず基本コマンドの「マップ表示」をインプットしてみた。これを知っていれば迷わなくてすむネ



▲基地の内部には敵の兵士だけではなく，地雷なども仕掛けてあるので注意しよう



◀ゲーム・オーバー。「フフフフフ　オロカモノメ」なんて言われてしまった。よし，もう１回チャレンジだ

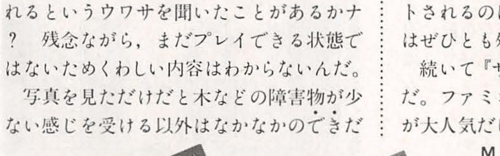
マークIII新作ソフト情報

2メガROMで『アウトラン』が発売されるというウワサを聞いたことがあるかナ？　残念ながら，まだプレイできる状態ではないためくわしい内容はわからないんだ。

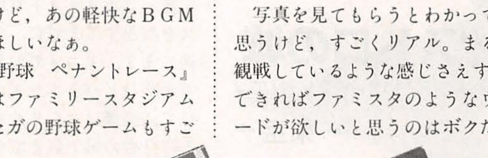
写真を見ただけだと木などの障害物が少ない感じを受ける以外はなかなかのできだと思う。心配なのは音だ。音声合成がカットされるのはいいけど，あの軽快なBGMはぜひとも残してほしいなぁ。

続いて『ザ・プロ野球　ペナントレース』だ。ファミコンではファミリースタジアムが大人気だけど，セガの野球ゲームもすごいゾ！

写真を見てもらうとわかってもらえると思うけど，すごくリアル。まるでテレビで観戦しているような感じさえするぐらいだ。できればファミスタのようなウォッチ・モードが欲しいと思うのはボクだけ？



◀ちょっと背景がさびしいけど，なかなかのデキだ。軽快なBGMも期待したいところだ



◀なかなかリアルな画面だ。ゲーム・アングルもファミスタとはちょっとちがうぞ

●NEW SOFT INFORMATION●

ゲームソフト新作情報

高橋留美子原作の人気アニメAVG化第2弾//

うる星やつら
～恋のサバイバル・バースデイ～

—マイクロキャビン—

for PC-8801mkII,PC-9801,X1シリーズ
価格：6,800円（5インチFD）

現在，大好評の「めぞん一刻」につづく高橋留美子原作の人気作品，AVG化第2弾！「うる星やつら」が，いよいよマイクロキャビンから発売されます。

面堂家から，諸星あたるのもとへ，突如舞い込んだ1通の招待状。面堂了子の誕生パーティー，さらには余興として大ゲーム大会も予定されているとか・・。また，そのゲームの優勝者には，了子の熱いキッスが贈られるという。

オリジナルのストーリーの中，おなじみの登場キャラクターが，さまざまなハプニングを巻き起こします。

入力方式は，コマンド選択だし，時間処理をプログラム内部に取り入れているのでストーリー展開はリアルそのもの。AVGにありがちな行きづまりもありません。

テーマ曲も，その場の雰囲気を一層盛りあげ，うる星ワールドにあなた自身が引き込まれていくことでしょう。

その他，グラフィックを楽しむための，CGモードも準備されていて至れり，尽くせりのソフトに見事仕上がっています。

この「うる星やつら」は，「めぞん一刻」と同様，いやそれ以上にヒットするアドベンチャー・ゲームとなることでしょう。



▲『めぞん一刻』に続き，人気マンガ『うる星やつら』が発売される。期待の1作だ

問い合わせ先：〒510 三重県四日市市安島2-9-12 マイクロキャビン「マイコンBASICマガジン」係

多彩なシナリオによるシミュレーション・ゲーム

ガイアの紋章

—NCS—

for PC-8801mkII SRシリーズ
X1シリーズ
価格：7,800円（5インチFD 2枚組）

「エルスリード」の戦術をメインとしたシナリオ形式のシミュレーション・ゲーム。それがこの「ガイアの紋章」です。

ユーザーからの多大な希望によって開発されたというこのゲームは，シナリオに焦点をしぼり込んでいるので，各シナリオごとに異なった戦術が要求されます。根本は，あくまで「エルスリード」の世界を継承しつつ戦術マップによる勝敗がゲーム進行を左右します。

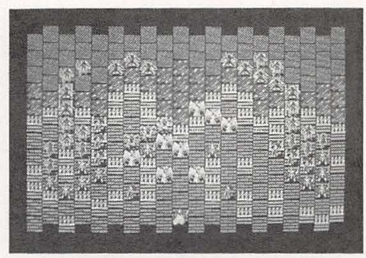
目玉は何といっても，シナリオ・ランダム選択，キャンペーン・モード，シナリオ・コンストラクションの3タイプのモードでしょう。

30種のシナリオから選べるランダム選択モードでは，短時間プレイを………。

自分の戦術レベルを試すためのキャンペーン・モードでは，「エルスリード」の戦史を全編通しでプレイできます。

そして，ユーザーがマップを自由に30種類の中から選択し，ユニットまで選べるコンストラクション・モード。自分で「こんな戦いをしてみたい」と思ったことを実現できます。なお，ユニットには，現用兵器や忍者などユニークなものもあるので，プレイは多種多様。

あらゆる要素がつまった「ガイアの紋章」は，シミュレーションのファンはもちろんのこと，あらゆるジャンルのパソコン・ゲーマーにきっと満足して頂けるソフトですよ。



▲『エルスリード』をさまざまにパワーアップしておもしろさを倍化させた『ガイアの紋章』

問い合わせ先：〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル 日本コンピュータシステム「マイコンBASICマガジン」係

MSX2にメガROMで新登場！

ルパン三世

カリオストロの城

—東宝—

for MSX2（専用）
価格：6,800円（1MROMカセット）

PC－8801系，FM－7系で発売されているRPG「ルパン三世・カリオストロの城」が，今度はMSX2バージョンで登場します。

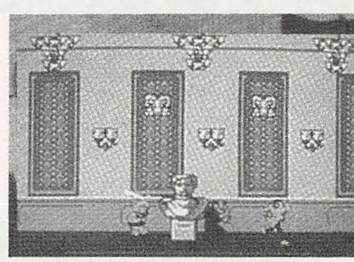
今回は，ゲーム内容を一新，メイン・キャラクター総出演の本格的なアクション・アドベンチャー・ゲームに仕上がっています。

プレイヤーは，もちろん主人公のルパンを操ってカリオストロ城に潜入し，クラリスを救出するまでに，さまざまな危険に遭遇します。アニメでおなじみの礼拝堂，地下水路などバラエティに富んだステージを経て，最後はクラリスの閉じ込められている時計台の最上部まで登りつめます。

ルパンであるあなたは，何としてもクラリスを救出しなければなりませんが，「怪盗」である以上，城内に隠されているという「財宝」を手に入れることも忘れてはいけません。

原作を見たかたでも，思わずアッというダイナミックなエンディングが待っています。

乞ご期待！！



▲本格的なアクション・アドベンチャー・ゲームとして登場したMSX2版『カリオストロの城』

問い合わせ先：〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1 東宝事業部「マイコンBASICマガジン」係

ファミコンでできる，リアルなプロ・モデル

エキサイティングバスケット

－KONAMI－

for ファミリーコンピュータ
価格：2,980円(ディスクカード)

「エキサイティングバスケット」は，ゲーム・センターで大人気の「ダブルドリブル」のスピード，スリル，興奮を，ファミコンでも気軽に味わえるようにとの心使いから開発されました。

本場のプロバスケの醍醐（だいご）味，ファストブレイク（速攻）や，3ポイントのジャンプ・ショットなど，リアルに再現できます。

さらには，フリースローやファウル，そして退場まで，ルールもプロバスケを忠実に再現。

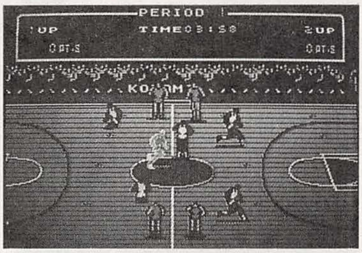
プレイヤーは，プロバスケの試合の渦中に放り込まれることでしょう。

ゲーム内容は，味方チームの選手を操作して，制限時間内に相手チームよりも多く得点したら勝ちという，誰もが知ってのとおりのものです。

ただ，ゲームは本当にリアルなので，バスケットボールの基礎知識が必要になりますが，反則さえ知っていれば十分にゲームはできるでしょう。

ファミコンならではの機能もたくさん付いています。

また，試合時間，プレイヤー数（チームの人数ではないので，まちがいなく），ユニフォーム・カラー(画面上のプレイヤーの服の色)，難易度レベルまで，あなたの思うままに設定することができるので，ますます熱中することでしょう。



▲ファミコンのスポーツ・ゲームでは初のバスケット・ゲーム『エキサイティングバスケット』

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ(株)

コナミのホラー・ワールド第3弾！

月風魔伝

－KONAMI－

for ファミリーコンピュータ
価格：4,900円（2メガROMカセット）

西暦14672年 －地上界は三つの地域にわけられていて，月氏一族の3兄弟が，各々の統治にあたっていた。この月氏一族には，「波動剣」なる剣が代々伝授されており，3人が1本ずつ受け継いでいた。

「波動剣」は，剣を振り降ろすと同時に身体全体から強烈な精神波を発し，相手にダメージを与えるという霊剣で，さらに，この剣が3本そろうと「大念動波」という一層強い力が発射できる，すばらしい剣であった。しかし，一歩使いかたを誤ると自身の破滅につながるといわれるほど，その力は計り知れなかった。

こんなストーリーの中で，この「波動剣」をめぐり，地獄との接点である狂鬼島において，魔王「龍骨鬼」と月氏の末子「風魔」との間に壮絶な戦いがくり広げられます。

ゲーム目的は，3本の波動剣をすべて取りもどすこと。

横スクロール・マップ風，3Dアクション，1人称静止のそれぞれの画面が絡み合う，2メガならではのソフト。プレイヤーを飽きさせません。

意表を突いた攻撃や，巨大キャラクターの登場など，新鮮な驚きも，数々用意されています。

斬新，多彩，衝撃のコナミの自信作のこのゲーム。この夏，注目したいファミコンソフトの一つですよ。



▲2メガROMの大容量に加えてゲートアレイを使用した『月風魔伝』

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ(株)

リアルタイム・ロールプレイング・ゲーム

チェスターフィールド

－ビック東海－

for ファミリーコンピュータ
価格：未定(カセット)

平和だったガルドレド王国は，ゲモン将軍の謀反(むほん)により，戦乱の地となった。

王姫カレンは，王国より脱出するが，海賊に襲われチェスターフィールド島に捕われの身となってしまう……。

陸・海・空と壮大な舞台を背景にくり広げられるアドベンチャー・スペクタクル！

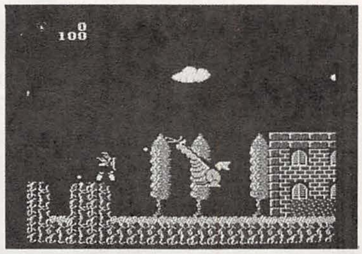
君は王姫カレンを救いだし，ゲモン将軍を倒せるか？

自機中心左右スクロールのバトル・ステージと，固定専用のセレクト・ステージから，構成されています。

全部で八つのバトル・ステージ……。チェスターフィールド，バイキングキャッスル，シーウォーズ，キザロシティ，スカイハイ，バムルビレッジ，エンパイアガルドレド，ディープダンジョン。各1ステージにつき32画面前後，全ステージでは，何と256画面もあり，リアルな動きをする敵キャラが登場，さまざまなトラップが所せましと仕掛けられています。

ゲーム攻略のカギとしては，バトル・ステージでの階級値アップ，地下エリアの綿密なマッピング，パワーアップ・アイテムを取る，セレクト・ステージでのメモ，を行なってステージ・ボスキャラを倒し，最終的にゲモン将軍，そしてその影であやつる者を倒せば，全8ステージがクリアとなります。

最後まで，プレイヤーをワクワク，ドキドキさせるでしょう。



▲8ステージから構成されている「チェスターフィールド」。これはステージ1のボスキャラだ

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田富山町21 公栂ビル3F ビック東海「マイコンBASICマガジン」係



ザ・ラスベガス

日本デクスタ
対応機種：
PC-9801M/VM
価　格：9,800円
（コントラクトブリッジ入門書付き）
Written by
1,000,000$KID

キミの運と知力が試される

カードゲームというと，みなさんは何のゲームを思い浮かべますか？　まさか「ババぬき」とか「七並べ」なんて答えていると笑われますよ。「ブラックジャック」や「ポーカー」などの本来のカードゲームの歴史が浅い日本では，そのおもしろさを理解している人は少ないんじゃないかな。

外国，とくにヨーロッパではその歴史は古く，運と知力，そして駆け引きの醍醐（だいご）味とで多くのファンを得ています。中には，最高の運と知力を備え，選ばれた人に称号まで授けるといった格式高いゲームなのです。

こうした本格的なカードゲームをパソコンで楽しめるのが，日本デクスタから発売された『THE LAS VEGAS』です。

9種のカードゲームが楽しめる

この『THE LAS VEGAS』には，コントラクトブリッジをはじめ，ブラックジャック，セブンスタッドポーカーなど，9種類のゲームがセットされています。ただし，ゲーム進行がクラス別になっているため，すぐにどのゲームでも遊べるといわけにはいきません。

クラスには，「JOKER（ジョーカー）の門」，「J（ジャック）の広間」，「Q（クイーン）の広間」，「K（キング）の広間」，そして“ハートのA（エース）”という称号が授けられる「A（エース）の広間」の五つにわけられています。JOKERの門を無事通過し，各広間で勝ち進み，「Aの広間」までたどり着くというものです。

●JOKER（ジョーカー）の門

ここでは，「時計占い」によってキミの勝負運が占われます。コンピュータが勝手に占ってくれますが，ここで凶とでると即ゲーム・オーバー（そんなのアリカーッ！）。小吉でつぎの「Jの広間」，中吉で「Qの広間」，そして大吉で一気に「Kの広間」まで行けます。

●J（ジャック）の広間

この広間でプレイできるゲームは，コントラクトブリッジとピラミッド。

コントラクトブリッジは勝敗に関係なく，ピラミッドで勝つと，つぎの「Qの広間」に行けます。

●Q（クィーン）の広間

ここでは，コントラクトブリッジ，ピラミッド，ラッキーセブン，スロットポーカー，ファンタン（七並べ）がプレイできます。

ただし，ファンタンはボーナス・ゲームで，ラッキーセブンかスロットポーカーで勝たないとプレイできません。そして，ファンタンで優勝すると「Kの広間」へ進めるわけです。

●K（キング）の広間

ここの広間では，さらにセブンスタットポーカー，ブラックジャック，そしてスペシャル・ゲームのハートアタック（オリジナル・ゲーム）が追加されます。

ハートアタックは，簡単なルールのアクション・ゲームですが，ブラックジャックで10,000$以上稼がないと挑戦できません。そして，ハートアタックをクリアすると，最後の「Aの広間」へ進むことができます。

●A（エース）の広間

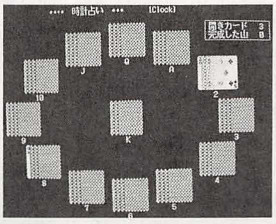
ここでは，今までのすべてのゲームが自由にプレイできます。ただし，当然破産したりすればゲーム・オーバーです。

この「Aの広間」にきた人には「ハートのA」という称号が与えられ，以後は「JOKERの門」で名を告げるだけで，この広間に直行できるのです。

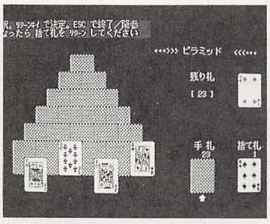
隠された秘密を捜しだそう！

「Aの広間」に登りつめるには，果敢に挑戦と修練をくり返すほかに，一気に到達できる近道があるのです。

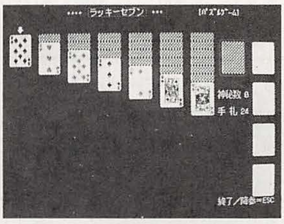
それは，この館に隠されたある秘密を見つけることです。注意深く調べてみましょう。



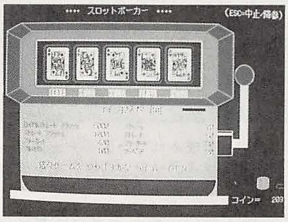
▲「時計占い」で大吉とでれば，一気に「Kの広間」だ！



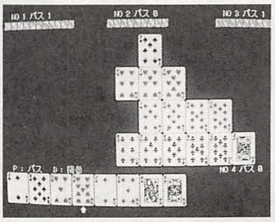
▲「ピラミッド」。表のカードを2枚で13になるようにして取り除いていく

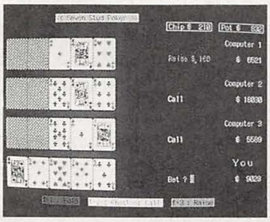


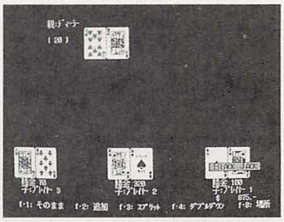
▲「ラッキーセブン」。「Qの広間」のチャレンジ・ゲームだ



▲ポーカーとスロットマシンを組み合わせた「スロットポーカー」。1,000$以上稼せがなければならない


▲「ファンタン」は，みなさんご存知「七並べ」だ


▲レートをあげつつの駆け引きがスリリングだ


▲ご存知「ブラックジャック」。気分はほとんどギャンブラー

★ザ・ラスベガスの問い合わせ先：〒101東京都千代田区外神田2-9-3ユニオンビル花家3F
日本デクスタ「マイコンBASICマガジン」係

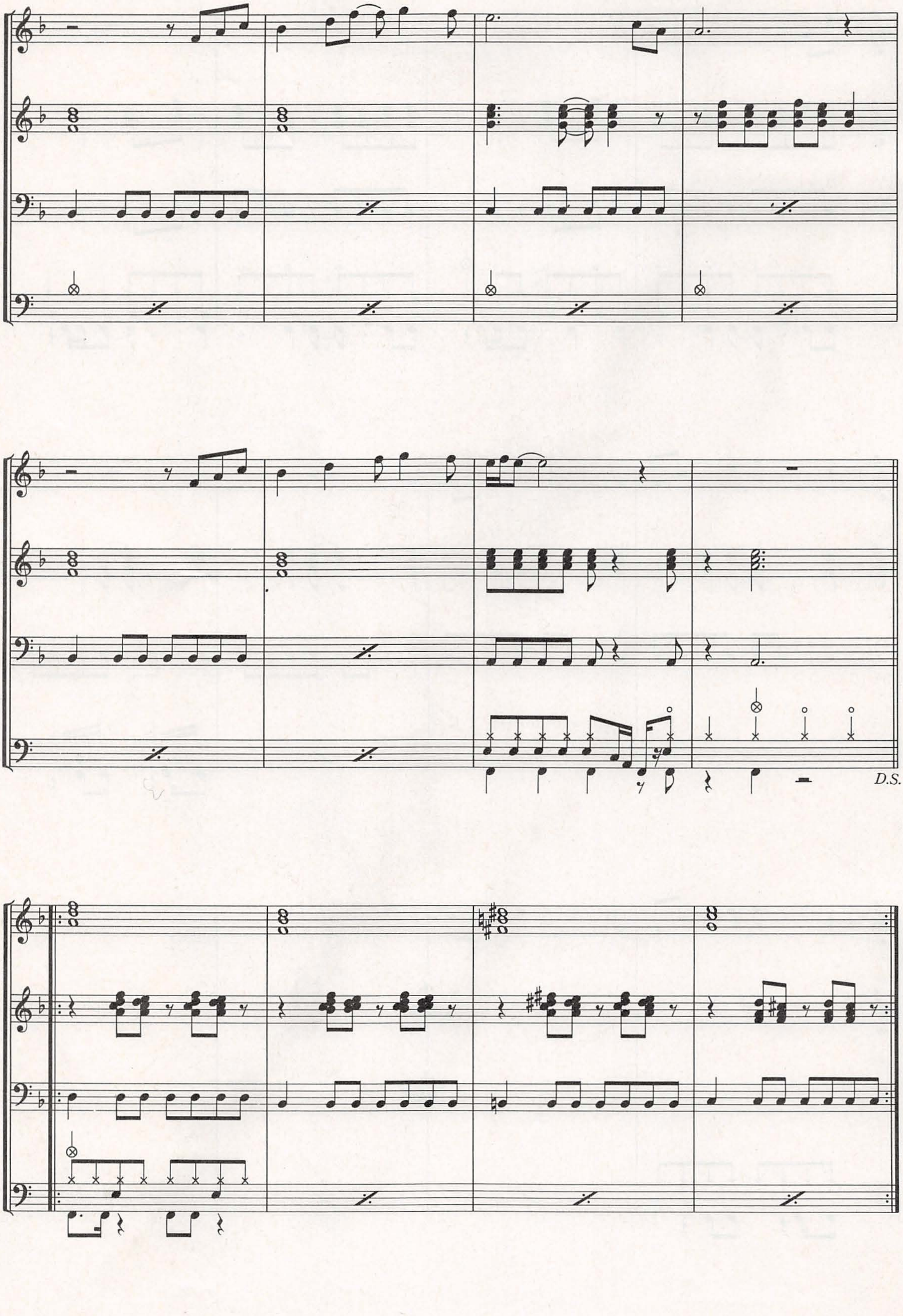
SUPER HANG ON

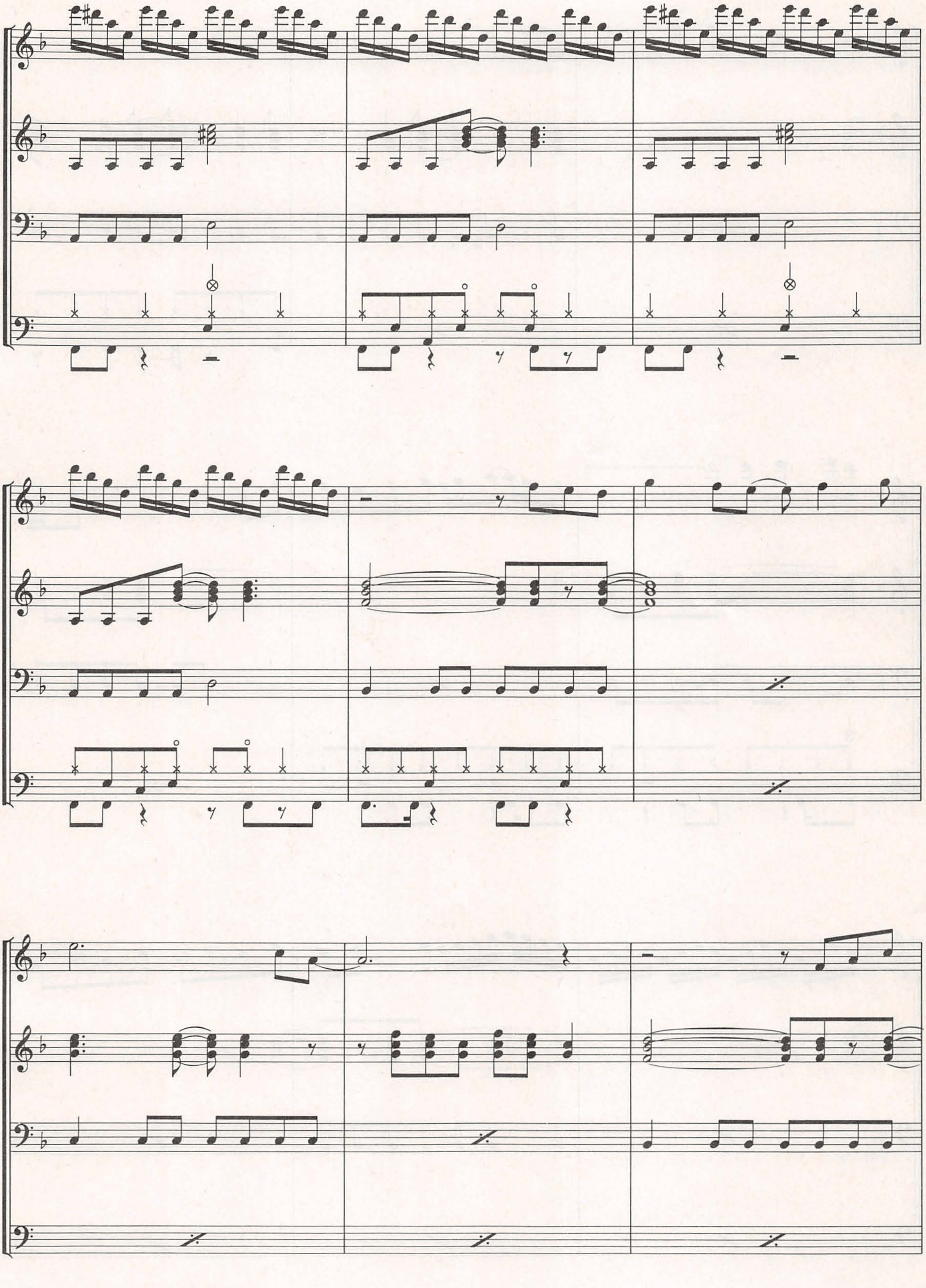
Winning Run

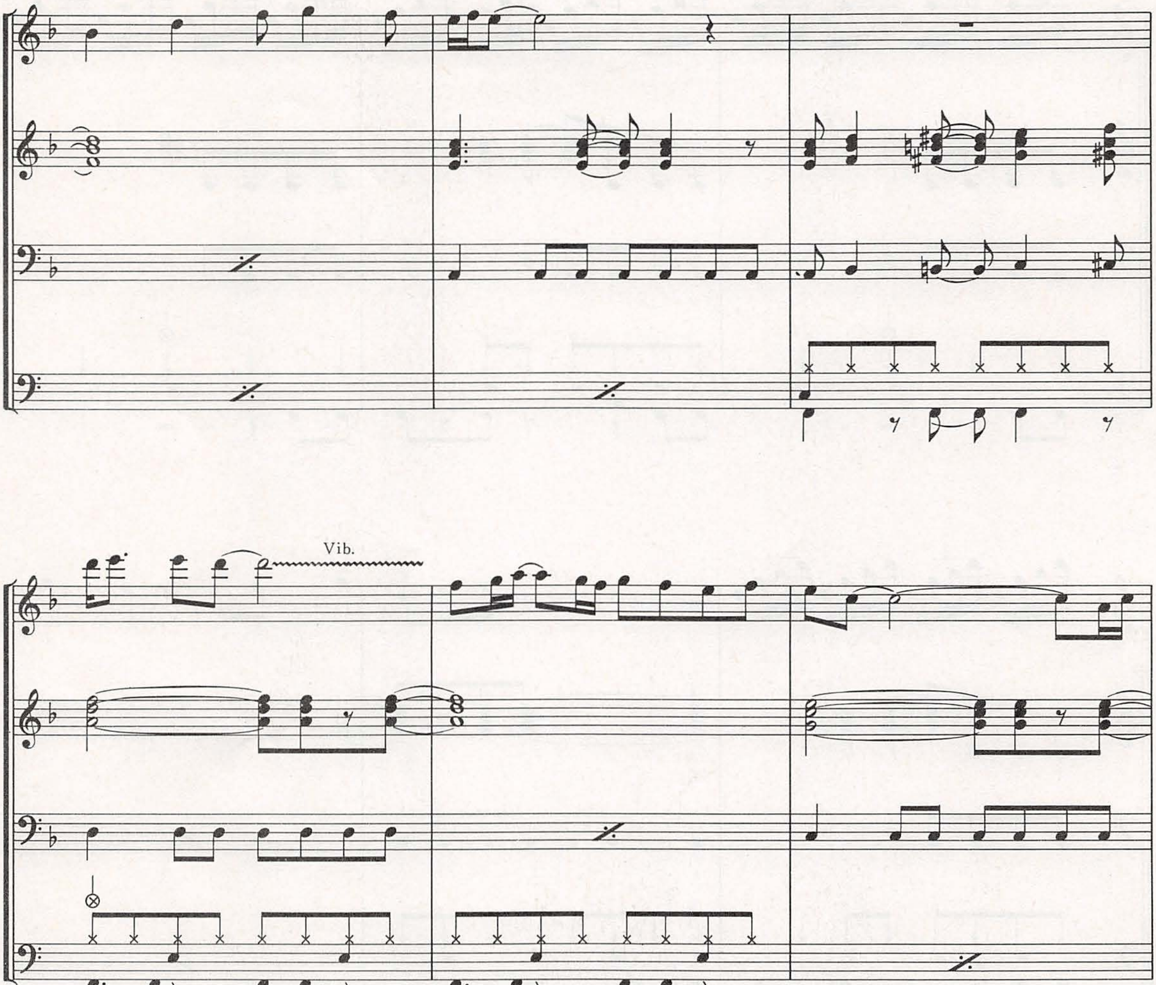


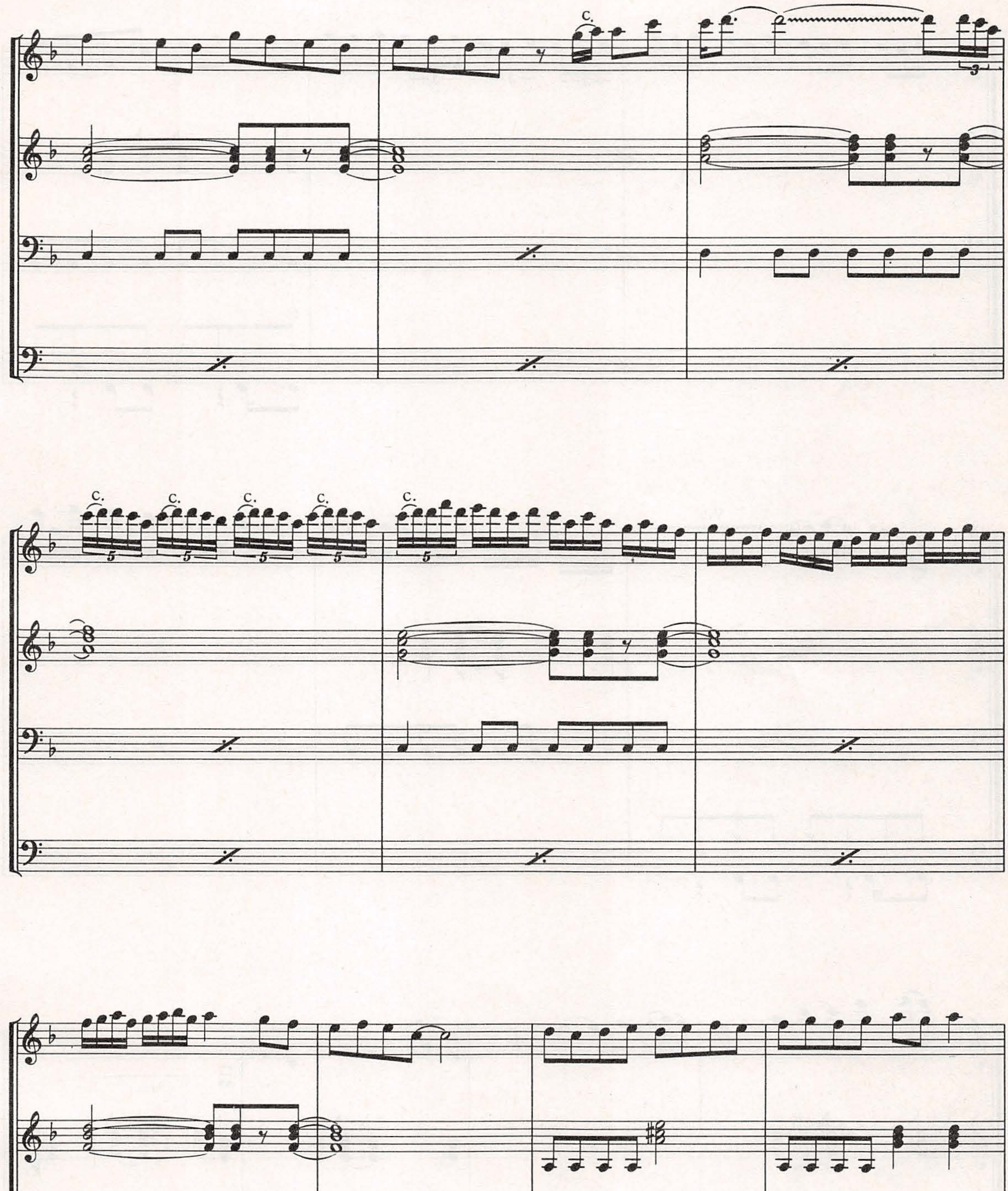





D.S.



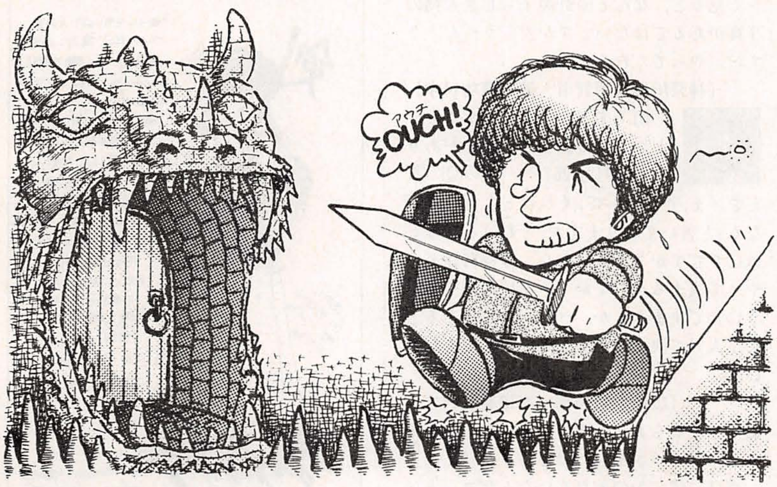

Vib.


C.


Vib.
Arm.
D.C.

山下 章のレスキュー!!

AVG & RPG



このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，山下　章先生がこたえてくれます。

本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

厳正な審査のもとに，10名のレスキュー隊員が選ばれたのはみなさんもご存知のとおり。でも，それ以来音さたないので，「レスキュー隊の人たちは何やってるの？」なんて不思議に思っている人もいるんじゃないかな。じつは今，彼らにはある本の製作に取りかかってもらっているんだ。何の本なのかは，できてみてからのお楽しみってことにして，今月のレス・アベは，自己紹介もかねてレスキュー隊の何人かに登場してもらうことにしよう。

P.S.ボクもそろそろ『チャレンジ！AVG&RPGIII』完成へスパートをかけたいと思っているので，そっちのほうもヨロシク！

Q 山下先生，はじめまして。ボクは，PC−88FRで『ウイングマン2』をプレイしています。それで，ポドリムスに行き研究室でフィッケンからもいろいろ話を聞きました。その奥にも部屋があるらしいのですが，入りかたがわかりません。どうか助けてください。よろしくおねがいします。

〔神奈川県横浜市・鎌田俊吾14才〕

A こんにちは，山下　章です！と言いたいところだけど，僕はレスキュー隊隊員No.8の青木聡です。僕は中2のとき，進路希望調査の将来なりたいものの覧に「山下　章大先生のレスキュー！AVG&RPGのお手伝い」と書いて，親と大ゲンカをしました。その夢にケリをつけるために，レスキュー隊に応募したのです。その結果，幸運にもレスキュー隊に入ることができましたが，ボクは何でもやっていくつもりです。便所そうじ，めしづくり，南野陽子ちゃんのレコード買いに行く，原稿整理，お茶くみ，靴みがき，洗たく，パソコンの手入れ……etc。ベーマガ読者のみなさん，どうぞよろしく！

さて，鎌田クンの質問にお答えすると，やっぱりみんなそのへんでハマってるようだなあ。僕も3か月ほど前までは，思いっきりはまってたからなー！　では，ヒントを交えて，僕がこのシーンをクリアしたときのことをお教えします。

あれは3か月ほど前のこと，僕はもうDr.フィッケンと2週間ほどにらめっこをしつづけて，いいかげん気がおかしくなってしまいそうなときに，ふいにテレビを見ました。するとNHKの「できる○な」などという番組で，リンゴやみかんの汁で書いたものをあ○りだ○していました。それを見て，僕も7〜8年前まではこんなことしてたのかなぁ？と思っているときに僕の耳にあ○りだ○という言葉が響きわたったのです。

つぎの瞬間，「これだぁっ！！！」てな具合で，すぐまたゲームの画面にもどって「あ○る」「は○○ね」と入力！するとアオイさんと美紅ちゃんの驚きのメッセージ……てな感じでクリアしてしまいました。わかりましたか（ちょっとわかりにくかったかな？）。

Q ぼくは今スタークラフト社の『九龍島』をやっています。2日目で5人目のロボットの女の人も見つけて「Mr.カーン」と「Dr.カガ」も倒して，「簡単なゲームだな！」と思っていました。

しかし，そこから先に進めないのです。「はなれ島」に行っても何も起こらない。バスから地下に行っても途中でワープしてしまう。どうしたらいいのでしょう。うわさではもう1人仲間がいるとか？………。ちなみに機種はFM77AVです。

P.S.このゲームは安くておもしろい！

〔福岡県北九州市・冨田彰彦12才〕

A ボクは「やれと言われたことは必ずやるよ〜ん」というキャッチでレスキュー隊のNo.9になれた亀田直人です。アクション・ゲームが好きで，とくに『ニュートロン』『トップルジップ』『テグザー』が好きなボク，みなさんどうぞよろしくお願いします。

ところで，『九龍島』で悩んでいる冨田クン，キミはちょっとチェックがアマかったようだね。じつはこのゲームは，Dr.カーンとDr.カガを倒しただけじゃ終わらない！　このゲームを解くには，巨大コンピュータを破壊しなくちゃいけないんだ。

このことはどこかで教えてもらえるんだけど，キミがまだそのことを知らなかったとしたら，調べかたが悪いんじゃないかな。スミからスミまで，もっとよーく調べてみよう。

それから，コンピュータのところへ行く方法だけど，そこへ行く入口はふだんは見えないんだ。でも，1度その入口のあるところを通ると，見えるようになってくれる。冨田クン，もうちょっとがんばって捜してみてください。

山下：ウ〜ン，レスキュー隊の諸君もがんばってくれてるようだなあ。よーし，つづいてボクがQ&Aを……と思ったら，今月はなぜかレス・アベが3ページしかないっ！『読者間レスキュー』や『コミッククイズ正解発表』もあるのに，3ページじゃとても入りきれないヨ〜（影：山下先生が原稿をしめ切りギリギリで書くから，ページをどんどん他のコーナーに取られて3ページになっちゃうんですよ）。

クーッ，そういうノリっしゅかぁとTOMMYのように叫んでみてもはじまらないので，とにかく大急ぎでQ＆Aに行ってみませう。

Q こんにちは，山下先生！　ボクは今，ENIXの『ジーザス』をやっています。やっとのことでコロナまで行けたのですが，コクピットのすき間をふさぐためのセラミック・テープというのが見つかりません。先生，どこにあるのか教えてください。

〔大阪府寝屋川市・**中祖　努13才**〕

A 中祖クンはおそらく，すべての部屋をまわってコマンドをビシバシと打ちこんでるんだと思うけど，それだけじゃアマイ。部屋の中以外で，コマンド入力のできる場所と言ったら……。ミーティング・ルームで，フラグを立てておくことを忘れないように！（フラグを立てると言っても，実際に旗を立てようとするなんて大ボケをかましてもらっちゃ困るゾ。プログラム中の条件を満たすということなのだ）。

Q 山下先生，はじめまして，ボクは『魔城伝説II・ガリウスの迷宮』にチャレンジしているのですが，WORLD 2の大きなくぼみで行きづまってしまいました。

神様から「剣で壁を打ちすえろ」というヒントをもらったのですが，実際にくぼみに入って，壁を剣で突いてもまったく変化が起きません。これには何かアイテムが必要なのでしょうか？　山下先生，どうかヒントを。

P.S.また困ったことがあったら連絡しますので，そのときはよろしく。このゲームは，ボクがはじめてチャレンジしたRPGです。

〔静岡県富士郡・**ダブルボギー？才**〕

A そう，その場面がむずかしいんだ。なにしろ，コナミ長者をめざすTOMMYでさえ，その謎がなかなかわからなくって，枕を涙でぬらした日々が続いたってくらいだからね。

では，いったいどうしたらいいのか？　ここで覚えておいてほしいのは，何か仕かけがある壁を切ろうとすると，ふだんとはちょっとちがった音がするということだ。それに気をつけながら，くぼみの何画面か前を調べていくと――ホラ，それらしい場所があっただろ？　その壁さえ壊しちゃえば，橋がかかって城内を自由に歩き回れるようになるんだ。さあ，キミもアフロダイA――じゃなかった，アフロディテとともにパンパースちゃんを取りもどせ！

読者の広場

㊙ 山下先生，こんにちは。はじめて投稿をするリンク順功こと池田順功です。じつはつい数日前，先生の著書である『山下　章のレスキュー！AVG＆RPG』を買ったのですが，その表紙の絵の腰のベルトの一部が変なので，「印刷ミスかな？」などと思いながらもよ～く見ると，なんと南野陽子らしき人物の写真があるではないですか!!　う～ん，さすが。やってくれるぜ！

〔神奈川県横須賀市・**池田順功14才**〕

Q 山下すぇんすぇ～，ボクもひとつふたつ聞きたいことがあります。6月号267ページのQの答えで，「ま，正直言って，それほど上下の差がなく」と書いてありますが，それほどとはどれほどですか？　それから，原稿料はどうやって決まるんですか？　学校の先生のように年で決まるとか，ページ数で決まるとか，人気で決まるとか，…。教えてください！

〔広島県豊田郡・**高田美武14才**〕

山下：だからぁ，上下の差と言っても，年功序列で「さん」づけで呼ぶか「くん」づけて呼ぶかの差ぐらいなんだヨ。とにかくみんなで和喜愛々――オッと，字がちがった――和気あいあいとやってるんだから，それでいいじゃないか（EXCHANGER氏談)。それから，原稿料についてだけど，これは●●（ヌヌッ，影さんめ，敢心な部分をぬりつぶしおって）！



〔北海道小樽市・
HYPER－バルバーラ15才〕

第1回コミッククイズ正解者発表!!

先月号のチャレ・アベで行なったコミッククイズには，総計500通以上の応募があった。そして，なんと驚くべきことに，とうとうボクのクイズではじめての完全正解者がでたのだ!!　熊本市の**岩本真実クン，** キミはエライ！

『めぞん一刻』や『1000日の瞳』というダミー（どちらも4月第4週には連載は終わっていた）にも引っかからず，よくぞ全問正解したもんだ。

今回のクイズのポイントは，少年ジャンプの2大作『北斗の拳』『キャプテン翼』がどこに隠されているかということだった。

『北斗』のほうは，修羅の国でボロたちが話す言葉「吾曹（『かお』ではなくて『うかお』でした）・爬・散……」，『キャプ翼』のほうは，フランスゴールに日向のタイガー・ショットが決まったときのゴシック文字を使ったので，けっこう悩んだ人も多いはずだ。とにかく見事だった岩本クン，キミにはライター全員のサイン入りレス・アベ別冊を送らせてもらうヨ！

No.	タイトル	ページ	隠れている場所
1	アカテン教師・梨本小鉄	240	小春日和の
2	100万＄キッド	240	温度によって色や形が変化するカード
3	あした天気になあれ	240	チャーシューメン
4	パンクラボーイ	240	はずれた肩を鉄柱にぶつけなおす
5	こちら葛飾区亀有公園前派出所	241	中川財閥
6	ついでにとんちんかん	241	顔を大きくして「あやしい～」なんて叫んじゃ
7	いとしのエリー	241	いとしのエリーヌの部屋にやってきた
8	風のマリオ	241	聞こえる，魂の鼓動が…。伝わってくる，生命の躍動が…。
9	北斗の拳	241	吾曹・爬・散・袍・頷
10	キン肉マン	241	心臓に病の種があった
11	バツ＆テリー	241	関東最大の暴走族の
12	あいつとララバイ	241	水曜日のシンデレラ
13	聖闘士星矢	241	MAMAなんて泣き叫ばないように
14	ジョジョの奇妙な冒険	241	貧弱！貧弱ゥ！
15	空のキャンバス	241	日夜に橋の上から落ちてくる彼女を両手で受けとめちゃう
16	バリバリ伝説	242	15分間だけ眠れば，徹夜の疲れが一気に吹きとんじゃう
17	キャプテン翼	242	怒砲（アングリーキャノン）さく烈～!!
18	コータローまかりとおる！	242	いくつものチームが争っているD地区
19	ドラゴンボール	242	カリン塔
20	ミスター味っ子	242	ハンバーグのしんまで炭火で焼くには，くしを中心に刺せばいい
21	シティーハンター	242	XYZという危険な名のカクテル
22	きまぐれオレンジロード	242	頭をぶつけると他人と入れ替わる能力
23	ハイスクール！奇面組	242	腕組み
24	スタア爆発	243	ラブ・ストーリーの映画に強引にSFXを導入した

読者間レスキュー

先月からはじまったこのコーナーに，早くもたくさんのみなさんからレポートをいただいた。今月は『スーパーマリオブラザーズ・スペシャル』の大特集だ！

Q ボクはX1用『スーパーマリオブラザーズ・スペシャル』をプレイしているのですが，どうしても4－3がクリアできません。クリアのしかたを教えてください。

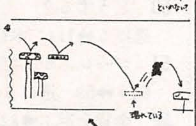
〔群馬県高崎市・ゆうぼう？才〕

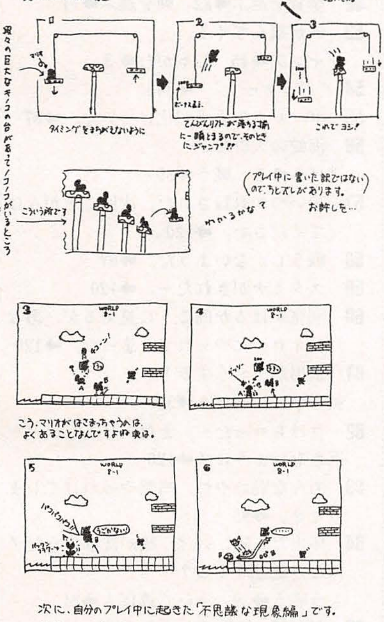
A

ゆうぼう君の「スーパーマリオブラザーズ・スペシャル」の質問の答えをしようと思いますが、たぶんゆうぼう君のスーパーマリオ・スペシャルの4－3がクリアできないというのは、マリオがどんなにジャンプしてもとどかないよーなところがあるからではないでしょーか？でしょ!?

で、4－3と言えば、いわゆる「アスレチックエリア」（巨大なキノコの山々？）ですが、一体どーすればいーかとゆーと、2つ目のてんびんリフトをタイミングよく下へ落として（1000点ボーナス）〔図参照〕、それからお悩みの場所で、同じよーにジャンプして行くと、なかったはずのところ（空中）にリフト（？）が出現していますヨ。〔図参照〕

それからこの後に“つる”が出るところがありますが、くれぐれもこのつるには登らないように。





次に、自分のプレイ中に起きた「不思議な現象編」です。まず、8－1のある所のできごとからいきましょう。

1～6の順に図を見ていって下さい。巨大なきのこの山々をぬけ出てきたところです。（図をみりゃだいたいわかる）

では、あらすじ…。まずチビなタダのマリオがピョーンとやってくる。すかさずななめハイジャンプでタイミングよくパタパタ〔A〕をふみつける（図1、2）。「パコッ」とこの瞬間、マリオははん動で上へ少しはね上がり、そこにあったかくれキャラ（コイン）を出す。するとマリオはこのときかくれキャラの箱にすっぽりはさまって入り込んでしまい、身動きができなくなる（図3）。一方のパタパタ〔A〕は、はねがとれて、ノコノコ（形だけですが）になる。（これは別に大したことではない。）しかし、このノコノコが、地面についたとたん、ゲッソー→パックンフラワー→ゲッソーというふうに、交互に連続変身しながらゆっくり左に進み出す。（図4，5）

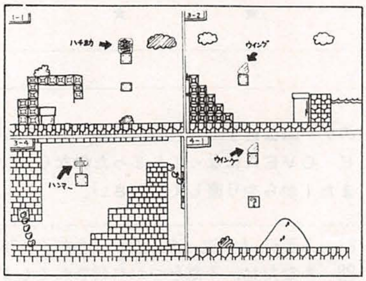
その間に、パタパタ〔B〕が動けないマリオにななめ下からぶつかってくる。その瞬間、このパタパタ〔B〕は、一瞬にして、パタパタ→ノコノコ→甲らみに変化し、図のようにすべりおちる（図5，6）。その甲らが連続変身していたやつ（元パタパタ〔A〕）にぶつかると、「パコッ」と甲らになって図6のようにふっとんでいく。

一方のマリオはタイムアップを待つのみです。

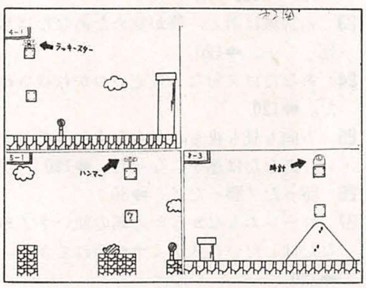
〔能本県人吉市・豊永圭志16才〕

㊙ さて，ボクがこの『スーパーマリオブラザーズ・スペシャル』で発見したことを以下に紹介したいと思います。

★3月号でも紹介されましたが，5種類の隠れキャラの場所を第1，2図に示します。



▲《第1図》



▲《第2図》

★1UPキノコは，1－1，1－2，2－2，2－4，3－1，3－3，4－1，4－2，6－1，7－1，8－2の計11か所にあります。たぶんこれ以上はないでしょう。

★5－4，7－4には長い炎があってむずかしいですが，ESCでこまめにポーズをかけてみるとわかるように，この炎には，マリオがちょうど入れるようなすき間があります。そこに，ジャンプして降りはじめたときに入りこめば，まずだいじょうぶ。

★4－2では，ポール越えができますよ。ポールを越えた先には，HUDSONからの簡単なメッセージがあります。

★土管に入って地下のワールドやコインの部屋に入るときに，Zキーと6（場所によっては4）キーを押すと，天井へ行けます。そのまま進めたり，途中で止まってしまったり，いろいろなところでためしてみるとけっこう楽しいですよ。

――いろいろ書きましたが，とにかく何回やっても楽しいゲームだと思います。特にエンディングは何回見ても感動です。

〔静岡県焼津市・B. Wave16才〕

㊙



〔愛知県半田市・木村好伸？才〕

その他にも，ゆうぼうクンの質問に答えてくれた，兵庫県川西市の**中原　章クン**，長野市の**平林　修クン**，東京都中野区の**橘淳一郎クン**，兵庫県伊丹市の**上田和弘クン**，札幌市南区の**鈴木博之クン**，福井市の**俵太一クン**，兵庫県尼崎市の**中森覧士クン**他のみなさん，どうもありがとう。

さて，今月の課題はつぎのとおりだ。答えやそのゲームに関する㊙情報を知ってる人は，どしどし「レス・アベ～読者間レスキュー」係までレポートしてくれたまえ。しめ切りは6月23日必着だゾ。

Q 突然ですが，『ばってんタヌキの大冒険』を解き終えた人がいたら，ぜひ赤いカギのある場所を教えてください。ボクは赤いカギが本当にあるのか，疑っています。ひょっとしたら，このゲームを解き終えた人はひとりもいないのでは……。

〔神奈川県鎌倉市・外尾智昭16才〕

Q MSXの『トリトーン』ROM版で，六つの洞窟の入口のある部屋から下に降りたところにある，二つの石とドラゴンのいる部屋から先に進めません。二つの石にいろいろアクションをくわえてみましたが，ダメでした。どうすればいいのでしょうか？　ペイ・バルーサはどこにいるのでしょうか？　教えてください。

〔東京都板橋区・南　孝英？才〕

おたより待ってます

この「レスキュー／AVG＆RPG」のページに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

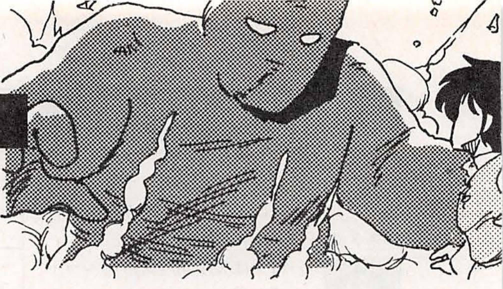
また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用，左上に空き部分（2×2cm）を作ってください。封書での応募でもかまいません。

なお，電話によるお問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン
編集部「山下　章のレスキュー　AVG&RPG」係

Ⓒ手塚一郎

ペーパー・アドベンチャー・コーナー



クリスタル

by Look & ひんにゅ

STORY

ＬＯＯＫ王国の守り神シクラックの化身であるクリスタルが，悪の総大将“ゴーレム”に盗まれた。それを取りもどすため，君は，ゴーレムの住む洞窟へと向かった。

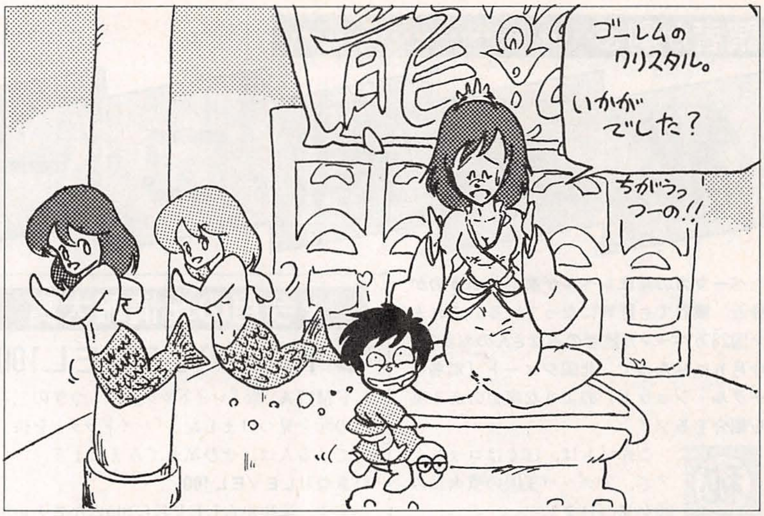
★　★

遊びかた

1～121までの番号があります。1からスタートして，指定された番号に進み，THE END にたどりついたら，このゲームは終了です。もちろん GAME OVERになってしまったのなら，また1からやり直してください。

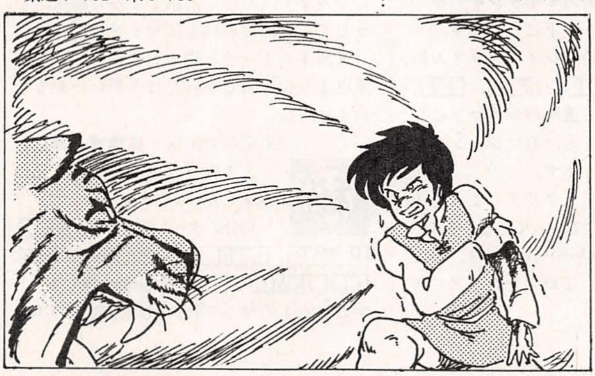
1　ＬＯＯＫ王国最南端の町，フリーミーをでた。君ならどのルートをとる？
山➡68　海➡32　ジャングル➡15
2　あなたは追いつかれ殺された。➡120
3　残念無念！毒矢が当たった。もう意識がうすれていく………。➡120
4　あっ剣が落ちている。あなたは……？
剣を拾う➡54　素通り➡83
5　サ，サメがこっちに向かってくる。
戦う➡47　オールをこいで逃げる➡76
6　おっ，陸が見えてきた。➡118
7　げぇっ！数が多い!!　➡90
8　しかし，ゴーレムの手下だった。
戦う➡38　逃げる➡33
9　頭をねらう➡116 背中をねらう➡70
10　あの悪の総大将が，き，金貨を追いかけだした～。
戦う➡93　逃げる➡81
水晶玉を取る➡35
11　あなたはおばあさんからもらった剣をふりかざした。➡20
12　大竜巻があなたを襲った。あっけなくあなたは吹き飛ばされた。➡36
13　近くの岩影から，ドラゴンが現れた。
戦う➡37　逃げる➡86　死んだふり➡72
14　話し合いで，正義と悪の戦いがなくなりゃ，この世の中警察いらんよ～。➡120
15　とても暑い！　どうする!?
休む➡16　進む➡69
16　不意に人食い人種が現れた。➡58
17　寝てる間に，潮にのり，船が流されてしまったようだ。今度こそ……。➡120
18　あ～っと，乙姫が，怒った～。女は怖い！➡23
19　どうする？
金貨を投げつける➡10　戦う➡27
20　ところが，剣は半分に折れてしまった(昔，どこかでこんなような物語を聞いたような気が………)。➡60
21　ふうっ。もう追ってこないようだ！➡78
22　あなたは，不意をつかれ殺されてしまった。➡120
23　竜宮城は消え，夢が覚めたあなたは水死………。➡120
24　あなたは文句なしに追いつかれ殺された。➡120
25　方向も昼も夜もわからなくなってしまい，あなたは迷子になった。➡120
26　勝った！勝った！　➡80
27　ゴーレムもなかなかの剣の使い手！あなたはしだいにスタミナが切れてきた。➡120
28　あっ小屋が見えるぞ！　どうする？
小屋に入る➡44　素通り➡12
29　何も知らず，あなたはこのゲームを終わらなければならない……。➡120
30　まだ追ってくる。どうする？
戦う➡108　逃げる➡46
31　剣が水に浮くわけネェーよ。剣は，鉄でできているんだから。➡100
32　まわりは海と空だけだ！どうする？
ようすを見る➡5　寝て待つ➡17
33　やったぜ！　ジャングルからぬけだした。➡66
34　太陽が，ジャングルの木々で見えなくなってきた。➡25
35　ゴーレムが，金貨を拾い終わり，あなたに気が付いた。なすすべもなく，あなたは殺された。➡120
36　残念！　運悪く，あなたは谷底へ一直線に落ちていった。➡120
37　とても強い。➡62
38　ふぇ～ん，残念！負けちゃったよ～ん。➡120
39　負けた～。➡120
40　どうやら，ここは竜宮城のようだ(もうやけくそだなぁ。このSTORYは！)。あなたは竜宮城に入っていった。➡110
41　また虎が現れた。今度も数が多いようだ➡50
42　木は，難なく倒され，あなたは食い殺された。つぎはがんばろう。➡120
43　ゴーレムが，洞窟からでてきたぞ！
あなたは戦う………➡9
44　おばあさんが1人いた。あなたは話しかけた。➡105
45　間一髪！　あなたは，矢をよけた。➡97
46　やっと，あなたは逃げだした。そして旅をつづける。➡4
47　オールでたたいたら敵はあっけなく死んでしまった。➡75
48　負けた～。つぎはがんばろう。➡120
49　ふまれた～。➡120
50　どうする？
逃げる➡114　木に登る➡42　戦う➡26
51　ゴーレムがまだ怒っている。
戦う➡59　逃げる➡115
52　金貨を選ぶ➡82　剣を選ぶ➡71
53　矢が飛んでくる。
ジャンプ➡45　しゃがむ➡3
54　“ドッカーン”　➡84
55　ゴーレムの手下が化けていた。➡87
56　海蛇の大群だ。
逃げる➡6　戦う➡89
57　追いつかれ殺された。次回こそがんばってください。➡120
58　戦うしかないようだ。➡67
59　スタミナがきれた～。➡120
60　洞窟がはるか向こうに見えるが，あなたはオロチにやられてしまった。➡120
61　猥男だ！どうする？
戦う➡73　逃げる➡30
62　負けちゃった～。また同じことをくり返さないように！➡120
63　あんな弱いやつ，当然やっつけてしまったぜ。➡96
64　体当たりをくらった。船が沈みそうだ！
あなたはどうする？
もう戦う➡39　泳いで逃げる➡24
65　剣が浮いている。
素通り➡111　拾う➡31
66　目の前に広大な砂漠が見える。➡28
67　負けちゃった～。➡120
68　まわりは岩ばかりだ。
一休みをする➡74　進む➡13
69　と，虎だ！
戦う➡7　逃げる➡101
70　ハズミで，ポケットから金貨が飛びだした。➡19
71　あなたは家をでた。➡94

72 ドラゴンは，それほどバカじゃないよ～。➡120
73 負けちゃった（えーい，おまけだ!! 61へ　もどりな！）。
74 ウルフが，集まってきた。月に1回の集会だろうか。そんなことを想像していたら，ウルフ達があなたに気がついた。➡22
75 あっ人が浮いているぞ！
助ける➡55　助けない➡65
76 だっだめだ～　サメのほうが，だんとつに速い。➡64
77 上陸成功！！　➡66
78 あっ洞窟。ゴ，ゴーレムがでてきた。あなたは戦うしかないようだ。➡102
79 方向がわからない。どうする？
休む➡41　進む➡34
80 おじいさんだ！　あなたは話しかけた。➡8
81 もうチャンスはやってこない。次回はチャンスをつかめ！➡120
82 あなたは，家をでた。➡104
83 やっと山をおりることができた。気を引きしめていけ！➡66
84 死んじゃった。1からはじめるのがめんどうくさいなら4へ。
85 岩の多いところで，スクーターなんかに乗るんじゃないよ～。➡120
86 やっと逃げだせた。➡94
87 どうやら戦いをさけられないようだ。➡98
88 あまりの幸福に，目的を忘れてしまった。➡120
89 数が多過ぎる。殺しても，つぎからつぎへとやってくる！➡48
90 負けた～。今度は虎と戦わないことだ。➡69
91 洞窟は本物らしい。
入る➡119　素通り➡79
92 しかし，おしくも殺されてしまった。➡120
93 ゴーレムにとどめを刺した。さあ栄光の121へ!!
94 なにか光っているぞ！　さあどうする？
拾う➡106　素通り➡53
95 オロチが現れた。
戦う➡11　逃げる➡2
96 あっスクーターがある。
素通り➡61　乗る➡85



97 コボルト出現！
逃げる➡107　和解のため話し合う➡14
戦う➡63
98 負けた～。しょうがないやつだ，さっさと75へもどれ！
99 あなたは，竜宮城で美人にかこまれ（グフフ……）　3年間幸せにくらしていた。➡88
100 剣が爆発した。あなたは死んだ……。はずだが“65”にもどってやってもよろしい（へへっやさしいだろう）。
101 まだ追ってくる。
逃げる➡21　死んだふり➡49 戦う➡113
102 ゴーレムの手下が化けていた。あなたはどうする！
戦う➡112　逃げる➡57
103 あなたは，それを拾った……が…。➡92
104 洞窟が見える。あなたは喜びいさんで近寄っていった。➡43
105 おばあさんが喜んで，二つの品物を棚から取りだした。どちらか一つくれるそうだ。➡52
106 拾った瞬間……“ドッカーン！”。➡29
107 コボルトを相手に，逃げるなんておわらいものだぜ！　➡120
108 岩場は狼の勝ち！あなたは狼のエサとなった……。➡120
109 カメが向こうからやってくる。あなたも近寄った。➡117
110 乙姫様が結婚を申しこんできた。本気らしい。どうする？
結婚する➡99　結婚しない➡18
111 よしよし良い選択だ。➡109
112 勝った，勝った，快勝だ！➡91
113 負けちゃった。➡120
114 剣が落ちている。これを使って……。➡103
115 追いつかれ，あなたは残念ながら殺された。➡120
116 まったくきいていない。それより，ゴーレムが怒りだした。➡51
117 どうやら背中に乗ってくれと言っているようだ。どうする？
背中に乗る➡40　無視➡56
118 あなたは力いっぱいオールをこいだ！そして……。➡77
119 入った瞬間爆発し，あなたは死亡……。➡120
120 GAME OVER　（ここにきてしまったら，1からやり直してください）。
121 あなたは，水晶玉を手に入れることができた。これで胸を張って，LOOK王国に帰ることができる。さあ，今は早く休もう……。

THE END



●投稿まってまーす
本コーナーへの読者のみなさんからの投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙になるべく横書きで書いて，お送りください。
内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。もし，制作にあたって参考にしたものがあれば，必ず書きそえてください。
また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部　マイコンBASICマガジン編集部　SUPER softコーナー「ペーパー・アドベンチャー」係

読者が創る……………………

㊙&㊣コーナー

ベーマガの㊙はレベルが高いというのが最近，業界でも評判になっている。これも全国26万ベーマガ読者のみなさんのおかげ。今月もはりきって，北国シュート（別名イーグル・ショット）のような底力のある㊙を紹介するゾ！

★今月の㊙情報大賞　兵庫県西宮市・上田浩嗣13才

『レイドック』LEVEL100のコマンド発見！

FM77AV版『レイドック』で，つぎの二つの㊙を見つけました。『レイドック』を持っている人は，ぜひ試してみましょう。

いきなりLEVEL100

まず，最初からLEVEL100になるというものです。やりかたは，いたって簡単。"INPUT YOUR NAME"と表示されているときに，T&Eソフトのテレホン・サービスの電話番号（052）776－8500」を入力すると，いきなりLEVEL100になります。まだLEVEL100に達していない人でも，LEVEL100の装備で楽しめます。

しかし，パスワードは表示されませんので，階級章をねらっている人は，ガンバッテLEVELをあげましょう。

当たり判定がない！

つぎに，宇宙シーンにでてくる岩の当たり判定をなくすものです。やりかたは少しむずかしいですが，岩にレーザーとオプション・ウェポンの"ADEN"を何発も当てます。しばらくすると，岩の回転が止まって，当たり判定がなくなります。

㊙ こんにちは，ぼくはロマンシアで，アゾルバ王国の噴火口の㊙を見つけました。

溶岩の中に入って何画面か進み，キーを右方向に入れていると薬が手に入ります。溶岩に入ったらすぐ真ん中に行き，[6]キーを押し続けるとよくでます。

〔東京都八王子市・**太田智道？才**〕

㊙ ロマンシアでお金のたまらない人たちへ。

何がなんでも，倒すとお金になる敵のいるところへ行く。そして，画面に剣を残すようにして死ぬ。コンティニューをせずにいると，ゆっくりながらも敵が動きます。なおもじっと待っていると，やがてお金はいっぱいになります。

ただし，これでもカルマは減るのでカルマが0のときにやりましょう。

おっと，忘れるところだった。この㊙はアゾルバ城でやるといいんだぜ。

P.S.この㊙をドラゴンがいるときにうまくやると……。

〔千葉県安房郡・**ふれでぃ12才**〕

㊙ PC-8801版『戦場の狼』で㊙を二つ発見!!

・無敵の方法……ゲーム中[STOP]，[CTRL]，[C]を同時に押そう。

・8面へワープする方法……無敵にしてから[カナ]キーをロックし，[STOP]キーと[CTRL]キーを押しっぱなしで敵に当たろう。

〔大阪府堺市・**WKC？才**〕

㊙ PC－88版『まじゃべんちゃー～ねぎ麻雀』の㊙テクを見つけた。それはテンパイしてもリーチをかけず，そのままヤミテンにする。そして，アガリ牌をツモったらリーチをかけてロンを押す。ほら，ダブルリーチになったでしょ。ただし，チー，ポン，明カンはだめ。

〔東京都世田谷区・**リキッドペーパー14才**〕

㊙ 『ライレーン』の最終面を見れる㊙を教えよう。

ドライブ1にライレーンのマスター・ディスクを，ドライブ2に電波新聞社の『ナイザー』のディスクを入れリセットを押す。ゲームがはじまったら右にどんどん行ってみよう。PC－88シリーズです。

〔大阪府堺市・**山下節郎？才**〕

㊙ PC－8001mKIISRの『パックランド』（テープ版）で，B，C，D面の好きなテープの面からプレイできるパスワードを発見しました。

ロード方法は，A面を最初からロードします。そして，1回目のロードが終わり，タイトル画面がでたらスペース・キーを押します。するとパスワードを聞いてくるので，つぎのパスワードを入力してください（テンキー入力）。

- **B面からやるとき**……15332
- **C面からやるとき**……42535
- **D面からやるとき**……31253

入力したあとは，指示にしたがいロードしてください。

★おまけ

TRIP5 ROUND17ではじまってすぐのジャンプ台の前のサボテンを右から左へ押すとヘルメットが手に入ります。

また，各ラウンドのブレイク・タイムの少し前から，[A]と[F1]，[F3]，[F4]，[F5]を同時に押して透明パックマンになり，なおも押し続けると，右にジャンプしながら進む状態になります。

この状態でラウンド・クリアしようとするとゴールを通り抜けていってしまいます。ずーっと行くと何かが……（バグ？）。また左にもどってゴールしなおすとクリアできます。

〔埼玉県熊谷市・**東山直人14才**〕

㊙ ぼくは，X1版『夢幻戦士ヴァリス』の最強装備と各面クリアの隠しコマンドを発見しました。

まず最強装備は，ゲーム中にBeamとゆっくり押し，リターン・キーを押します。

各面クリアは，ゲーム中にNextとゆっくり押してリターン・キーを押します。ただし，両コマンドとも[CAP]と[カナ]キーはロックしないでください。

P.S.デカキャラのだしかたもある？

〔愛知県宝飯郡・**富安宏光？才**〕

㊙ X1用の『ポピンズ』で，ゲームをスタートし，「ROUND1」と表示されているときに[H TAB]キーを押しっぱなしにすると，「SELECT MODE」とでるので[8]と[2]キーで面を選び，スペース・キーでその面からはじまります。

もう一つ，X1用の『ヴァリス』で，NMIスイッチを押すと，いきなりつぎの面になります。ただし，試してみた結果，どうしても4面だけはとばせませんでした。

NMIスイッチを押すときは，スタート地点より少し右でやったほうがいいかもしれません。

〔東京都大田区・**高橋博一14才**〕

㊙ X1版『大戦略』で㊙を見つけました。

自分のターンのときに[ESC]，[H TAB]，[CTRL]，[シフト]を押しながら，[CLR HOME]と[／]と[＊]を同時に押します。すると右上のマップに，敵味方両方のユニ

ットが表示されます。Blueのほうは青で，Redのほうは赤で表示されます。

注意！

1.コマンド・モードにしないようにする。

2.全補給をしてから実行するようにする。

〔東京都東小金井市・**福岡宏治15才**〕

㊙ X1版『ドルアーガの塔』で，ハイスコアのネーム入れのときに「IMTHEONE」と入れると裏ドルアーガになります。ぜひやってみてください。

〔愛知県名古屋市・**津坂　勢15才**〕

㊙ 夢幻の心臓II

for X1 5"

XTAL SOFT

エルダーアインをさまよう心臓の勇者達へ!!

ーGOLDがたまらない人へー

やり方
①ユーザー・ディスクをもう1枚作る。(名前はなんでもOK!!)
②適当にレベルを上げ王様にGOLDをもらえるようにする
　←あんまりあげるともらえなくなる!!(レベル8以上はX)
③王様にGOLDをもらう
④城からでて，①で作ったユーザディスクをドライブ1(又は0)に入れる
⑤王様の所にいくとまたGOLDがもらえるので本物のユーザーディスクに入れかえて，外にでる。これをくりかえせばOK!!

ーダークネスがたおせない人へー

やり方
①パーティーの順番を弱い順に並べる。
②修道士と魔術師以外にキノコを食べさせる(SUにする)
③ダークネスに会う。するとストレスがバーサーカー(BA)になる
④修道士と魔術師はいにしえの戦士来たれや魔力よ劔に宿れをかける。
⑤バーサーカーになっている3人は信じられないほどの強さを出します
⑥ダークネスを倒して出てきた魔神の正体を呪文と攻撃を駆使して倒す。(魔神の正体である○○○○はにげるのコマンドを使うな!!
そして時空の祭壇行き GAME END ですがそのときユーザディスクが消されるみたいなことをしときましょう

END

では・○○②と④の魔法の呪文をよろしく

by ーCrazy Demonー

〔神奈川県藤沢市・Crazy Demon？才〕

㊙ 『うっでぃぽこ』の冬のステージのデカキャラでお悩みの人は少なくないと思います。進んでも吹く息でもどされ，なかなかつぎの画面に行けませんね。

そこで㊙。少し進んだらリターン・キーを押して「こまんどもーど」に入り，すぐ「こまんどもーど」から抜けます。やっぱりもどされてしまいますが，少しだけなら進めます。これを何回もくり返せば，つぎの画面になんとか進めます。

X 1 turboでしか試していませんが，他の機種でもやってみてください。

〔群馬県館林市・**落合　徹16才**〕

㊙ ぼくは，FM77AV版の『アムノーク』を2日間でクリアしました。その後で発見した隠しコマンドを発表します。

その1：敵の情報がでているときに［ESC］キーを押すとタイトルにもどる。

その2：ゲームがスタートしてから［BREAK］キーを押して，そのまま［ESC］キーを押してから，［ESC］キーのみを離す。すると，なんといつのまにか敵に勝っているのです。これをくり返せば絶対優勝できます。

その3：タイトルでアクセル・キーを押し続けると，飛んでくる飛行機の軌道が変わります。

〔香川県観音寺市・**横山順一？才**〕

㊙ FM用『ゴルゴス』の隠しコマンドでーす。

キソノヨルノボウレイ……前半の各場面が見れる。

メゾノビクトリアキンカ……後半の各場面が見れる。

キンタロウ，ディグダグ，ヒゲキ……やってみなさい。

シヌ……おもしろい。

ヒント……ヒントにはならないけど……。

バージョン……けっけっけっ，やってみな！

他にもまだあるようです。みなさんガンバッテ見つけてください。

〔神奈川県横浜市・**アチャ15才**〕

㊙ X68000の『グラディウス』で，デモ中かゲームプレイ中に［CTRL］＋［C］を押すと自殺し，［ESC］を押してストップさせて［CTRL］＋［BS］を押すとスローモーションになります。

〔岡山県倉敷市・**伊東智則15才**〕

㊙ X68000の㊙だよー！といってもグラディウスのことではなく，日本語ワープロの隠れメッセージのことです。

まず，普通どおりにディスクを立ちあげ，ワープロを起動させます。そして，マウス・カーソルを画面下の「X68000」の文字のところにもっていき，左のボタンを押すとX68000の仕様が表示されます。

また，その右どなりの「日本語ワードプロセッサ」の「ワード」のぼう線に合わせて左ボタンを押すと，このソフトを作ったスタッフの紹介があります。

〔兵庫県尼崎市・**川本雅之14才**〕

㊙ MSX版『ファンタジーゾーン』でたいへんお徳な㊙を発見しました。

まず，ヘビーボムを2，3発買い，普通に倒します。それから画面が消えるまでの間に，オパオパの残り数以上のヘビーボムを落としてしまうのです。そうするとオパオパが死ぬまで，何発でもヘビーボムが使えるようになるのです！　最終面で使えば楽勝です。

おまけ：だいたいの親玉は，わざわざ色の変わるところをねらわなくても，体の一部分ならどこをねらっても倒せます。

〔静岡市・**りっしゅ15才**〕

㊙ ぼくは，MSX版『HYDLIDE II』で㊙を見つけました。

まず，カギとブラック・クリスタルを取ってください。そしてカギを売ってください。つぎに［→］キーを押してスペース・キーを押すと，カギが10個になります。

また，同じようなやりかたで［←］キーを押すと，ヘンなものがでてきます。いったいこれはなんなんでしょう。まっ，これで終わりです。

〔三重県松坂市・**吉田憲二11才**〕

㊙ MSX版『ディーヴァ』で隠しコマンドを友だちと見つけました。これさえあれば惑星戦などへでもない！

●惑星戦で［F1］キーを押すと一定時間バリアがはれて無敵になります。

●［F5］を押すと，撤退で75％の敵を倒してから時間切れまで待つ必要がなくなります。

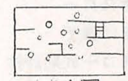
●［GRAPH］＋［SELECT］＋［カナ］＋［?］＋［ESC］で，何回でもエネルギーが満タンになります。

●［GRAPH］＋［SELECT］＋［カナ］＋［B］＋［ESC］で，OMブラスターが4連射になります。

以上，惑星戦についての隠しコマンドでした。

〔岐阜市・**広田祐二？才**〕

㊙ MSX版「ガリウスの迷宮ー魔城伝説IIー」で妖精を発見したので報告します。



例1図

例1図のように丸くてビーズみたいなものが出現する場面があるでしょう。

ここから本番です。

こういう場面の1ヶ所だけ(その画面内の)特別なところがあり，そこでしばらくじっとしていると丸いものが変化をおこして妖精になるのです。これを取ると体力が満タンになるのです。

注意：上記で特別なところと書きましたが，簡単に言えば変化をおこす場所のことです。

以上です。

〔神奈川県川崎市・**横山　淳13才**〕

㊙ MSX版『ガリウスの迷宮』で，矢筒の数と金貨の数をパスワードをいじることによって簡単に増やせるのです。

①まず，パスワードの2番目と3番目を入れかえます。

②さらに，パスワードの6番目と7番目を入れかえます。

③これでゲーム・スタートすると普通のパスワードと表示が変わるはずです。

④その状態で，岩をくだいたときにでてくる金貨と矢筒を取ります（このとき，矢も金貨も使わない）。すると，金貨と矢筒の数が999になるはずです。

⑤もし，うまくいかないときは，①と②の他にパスワードの4番目と8番目も入れかえて試してください。

〔東京都板橋区・**新井崇志13才**〕

ファンタジー通信

アルスラーン戦記

手塚一郎

——荒涼たるマザンダラーンの野に
カイ・ホスローの王旗ひるがえれば
邪悪なる蛇王の軍勢は逃げまどいぬ
春雷におびえたる羊の群のごとくに

鉄をも両断せる宝剣ルクナバートは
太陽のかけらを鍛えるなり
愛馬ラクシュナには見えざる翼あり
世界の覇王にふさわしき名馬ならん

天空に太陽はふたつなく
地上に国王はただひとり！
たぐいなき勇者カイ・ホスロー
剣もて彼の天命を断ぐ者は誰ぞ……
カイ・ホスロー武勲詩抄
アルスラーン戦記より

こんにちは，ベーマガ編集部の竜騎兵手塚一郎です。

今月はエンデの「モモ」を紹介しようと思ったんだけど別冊用に残しておくことに決定（楽しみにしてた人，ゴメン！）。

で，田中芳樹さんの「アルスラーン戦記」の登場となったワケだ。

ボクはファンタジーの小説っていうと早川文庫のＦＴシリーズをスグに思いだすんだ。ところが，それだと外国の作品ばっかりになっちゃうでしょ？　そういえば西洋ファンタジーを書く日本の作家って，あまりボクは知らない。

この本は表紙の天野さんのイラストに魅せられて思わず買ってしまったのだけど，これがなかなかおもしろい。グイン・サーガの影響を少なからずとも受けている感じがしないでもないけど，ストーリーはまったくのオリジナル。

主人公はパルス王国の王太子アルスラーン。パルス王国は力と美とを兼ね備えた大国だ。アルスラーンが14歳のときに起こったアトロパテネの会戦が彼の運命を変えた。

平原をおおった厚い霧。これこそが負けるはずのないルシタニアに屈した原因の一つだった。もう一つの原因とは……味方の裏切り……。

そして１人生き残ったアルスラーンは万騎長ダリューン，その友ナルサス，待童エラム，流浪の楽士ギーヴ，女神官ファランギース，そしてゾット族の娘アルフリードを仲間に加えパルス王国の復興を目指していく。

アルスラーン戦記の魅力は，その多彩な登場人物にあると思う。これはグイン・サーガにもいえたことだけど，とにかく役者がそろっている。それぞれに独特の個性があり，必ず好みのキャラクターが見つかることと思う（ボクはファランギースが好きです）。

個性があるのは味方のキャラクターだけではない。敵となるヤツらにもなかなかおもしろいのがいる。ルシタニアの王イノケンティス七世，弟王ギスカール，大司教ボダン，そしてルシタニアに加担しながらもパルス復興をねらう謎の銀仮面。パルスに裏切り者がいたように，またルシタニアも内乱が起きようとしていたのだ。

こうした多くの人々のそれぞれの思惑が複雑にからみあい，それに第三者，蛇王ザッハークの再臨を望む暗灰色の衣の魔道士が加わってストーリーが展開していく。

「アルスラーン戦記」の特徴は，話の進行が異常に早くて読みやすいってことだ。グイン・サーガが30巻ぐらい発売されているのに読む気をなくした人は，ぜひとも読んでみてほしい（もちろんグインを読んでる人にもおすすめだョ）。

現在２巻まで（「王都炎上」と「王人二人」）角川文庫から１冊380円で発売されている。大河小説っていわれるものでも少しずつ読んでいけばまったく苦にならないもんネ。

それでは，また来月！





読者のコーナー

★まずは岡山市の**ハーフエルフのロック**くん。

「手塚先生こんにちは！実は５月号の記事に誤りがあったんです。276ページのＪ.Ｒ.Ｒ.トロールキンとガンダルです。これからは気をつけてください」

■㊢：すみませーん。トロールキンじゃなくてトールキンでした。パソコンＲＰＧのファンタジーにトロールキンというのがでてきたのでまちがえてしまいました。それからガンダルはガンダルフだけど，これは単なる誤植です。同様のハガキを**青き星ルウイネル**くんからもいただきました。

★続いて広島県豊田群の**カミーユ**ちゃん。

「こんにちは，はじめまして。２月号に『クリ★ドラ』のことが載っていたので，へェ～こんなコンピュータの本にと思わず喜んでしまいました。それで，もう一つおススメしたいのがあってお手紙しました。それは『イズァローン伝説』という漫画で，とーってもおもしろいです。作者は竹宮恵子さん。フラワーコミックで９巻まででています。ぜひとも読んでみてください。とにかく手塚一郎さん，本屋に行って衝動買いしてみてください」

■㊢：最近，イズァローン伝説とかピグマリオに関連した手紙が増えているんだ。ボクも本屋に行って買おうかナ？なんて思うんだけど毎度のことながら１巻が売ってないっ！まぁ,そのうち手に入ると思うんで，そのときにでも特集してみようかナ？

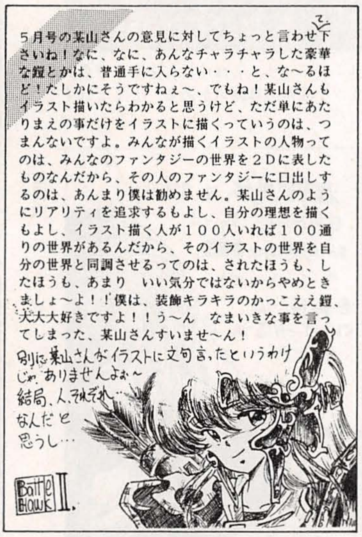
★えーと，つぎは島根県浜田市の**阿那婆達多**くん。

「手塚先生，私はあの映画『ドラゴンスレイヤー』（ディズニー作）を見てしまいました。ドラゴンが空飛ぶところと，巣穴の洞窟をのっしのっしと歩くところは感動もんです。ただ，この映画のドラゴンは本当はワイバーンですよね。どう見ても，あれだけ翼が大きくて，手もなかったし……うーん，名前をすりかえるのは良くないで

すね。おもしろい映画ですのでファンタジー・ファンはぜひビデオで一度は見ましょう。それから私は今，ペーパー・ロールプレイング・ゲームを制作中です。ＡＶＧじゃなくてＲＰＧですよ。根情入れて仕上げますから期待していてください」

■㊢：ボクがドラゴンスレイヤーを見たのは確か３年ほど前のこと。ドラゴン（本当はワイバーンだけど）が吐(は)くブレスのスゴさに感動した記憶がある。そういえば主人公がやたら弱いんだよネ。見ていて情けなくなったりして……。ペーパーＲＰＧは期待してます（ペーパーＡＶＧ本は少しずつ進行しています。もうちょっと待っておくれ！）。

★最後は大阪府高槻市の**バトルホークⅡ**くん。



■㊢：ファンタジーという世界には，完全な定義っていうものがない。それは欠点どころか，むしろすばらしいことなんじゃないかと思う。もし，それが他人から見てくだらないことであっても誰もその人を責められないし，それどころか他人の身になって物事を考えられないという自分自身の未熟さを恥じるべきだろう。

そんなわけで，誰が正しいというわけでもないので自分なりの考えで，このコーナーに参加してください。

今月のD&D®コーナー

お待ちかねっ！Ｄ＆Ｄベーシックルールセットの当選者の発表です。1,000通を楽に越える応募の中から選ばれたのがつぎの10名のみなさんです。当たった人はおめでとう！ハズれてしまった人ゴメンね。

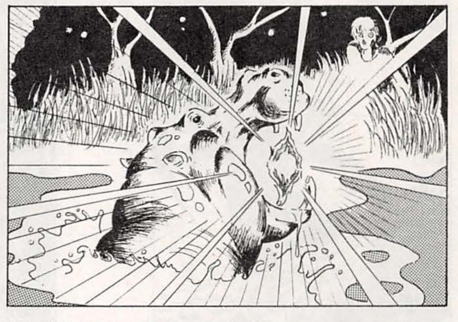
★北海道・金子幸雄／神奈川県・加藤岳彦／兵庫県・吉川信之／埼玉県・佐藤　匠／大阪府・残　英友／愛知県・下津曲雅弘／大阪府・安河内敏行／千葉市・万行寿也／兵庫県・森脇直彦／大阪府・松下一樹

当たった人は，当たらなかった人の分まで目いっぱい遊んでください。もしわからない部分があったりしたら(株)新和さんに電話するか，ファン通までお手紙ください。それから近いうちに，またこういったプレゼントをする予定なので期待してネ。

今月のC.Cコーナー

前回の課題は「カバとウィル・オー・ウィスプ」だったネ。今回もまた優秀作を二つ載せておいた。さて，来月の課題は東京都の**新　和喜**ちゃんのリクエストで「タコとスケルトン」だ。しめ切りは６月20日必着。どんどん送ってネ！





▲新潟県村上市・ごまふあざらしα

◀福岡県北九州市・BUI.

ファン通別冊通信

前回，別冊についてチョット書いたらかなり反響があったのでうれしく思っています。これからもリクエスト等を募集しますので「ファン通別冊係」までお便りください（イラスト・ギャラリーのコーナーも作ろーか？）。

ファンタジー通信伝言板

このコーナーは読者同志の交流の場として使ってほしい。





●お便り待ってます

このコーナーでは読者のみなさんからの感想や意見，イラストなどを募集しています。ただし，必ずファンタジーに関連したものにしてください。

あて先：〠141 東京都品川区東五反田１−11−15 電波新聞社出版部マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「ファンタジー通信」係

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー



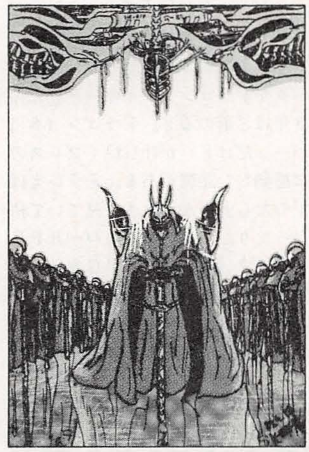
◀秋田県秋田市・APHRODIDE

㊢：今回のイラ・ギャラは新人特集(?)というわけで，載ったことのない人を選んでみました。



◀大阪府高槻市・菅生鈴鹿

㊢：菅生くんも毎月たくさんイラストを送ってくれるんだ。で，今月はコレ。残りも近いうちに載せるヨ。



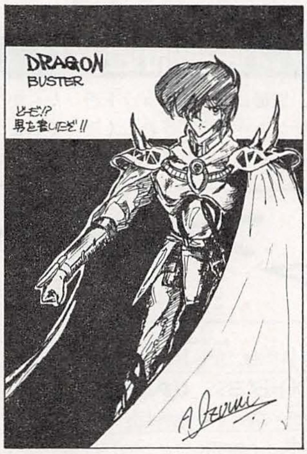
◀東京都江戸川区・KEEN

㊢：彼のイラストは中世と未来とが合わさったような独特の雰囲気がある。とても16才とは思えない。



◀北海道札幌市・ふみ

㊢：うまいねーっ！ペンの使いかたにも長けているようだし……。かなり長いこと絵を描いているにちがいない。



◀神奈川県横浜市・いずみあきら

㊢：男性キャラのイラストが少ないという声に応じて送られてきたのがコレ。ミス&ミスターファン通もヨロシク！



◀佐賀市・F.ゾーン

㊢：源平討魔伝はボクも好きです。ちなみにボクの家は平家の末裔（まつえい）だけど，義経が好きなのさっ！



◀神奈川県横須賀市・転　清

㊢：うーん，確かに考えようによってはとんでもない世界だよね。でも，だからこそあこがれてしまうのだろう。



◀北海道札幌市・蒲浦克次

㊢：タリスマンは近々，新和さんが販売するというウワサがある。ダンジョン・マスターは香港で安く買っちゃった！



▲福岡市・KAZUchan 5

㊢：映画「レディ・ホーク」は好きです。以前送っていただいたザナドゥのイラストは大切に保管してありますヨ！

第9回

山下 章の フリートーク・ボード Free Talk Board

Out Run Story

〜この物語は,『アウトラン』に青春と情熱をぶつけた男たちの熱き戦いの記録である。

今年になって，ベーマガ編集部で大流行したゲームの一つに,『アウトラン』がある。みなさんご存知のとおり，赤いテスタロッサのムービングきょう体に乗ってプレイする，セガの体感ドライブ・ゲームだ。ベーマガ編集部にも,『アウトラン』で激しい戦いをくり広げる3人の戦士たちがいた。

★

Yu-You——パワーあふれる走りをするヒババンゴ・ドライバー。

ハンドルを左右に切るときの「ゴン!」という鈍い音は，周囲で見ている者たちに，ハンドルを壊すんじゃないかという恐怖心すら与える。タバコを吸いながらプレイして，服の上に灰を落とすこともしばしば。ベストタイムは4分44秒。

山下 章——堅実な走りをモットーとするセフティー・ドライバー。

免許を持っているので，アクセルを右足，ブレーキを左足で踏むのは邪道だとして，すべて片足で操作する。つね日頃，2人乗り用のきょう体があって，画面の中と同じように彼女を横に乗せてプレイできたらなあと考えている好青年。ベストタイムは4分55秒。

EXCHANGER——日本でもっとも『アウトラン』がうまいスーパー・プレイヤー。その走りは，見る者を感動させ，涙さえさそう。

SONYの『アウトラン』ビデオのプレイよりも数倍うまい。ベストタイムは，なんと4分37秒。

★

『アウトラン』をプレイしていて，はじめてゴールを見たときの感動というのは，言葉で言いあらわせないくらい素晴らしいものだ。ボクはデュアルウェイで達成したのだが，そのときはしばらくテスタロッサの上でボーッとしてしまったものだった。しかし，それが新たなる死闘の幕開けになろうとは，そのときは想像もできないことであった……。

電波新聞社からの帰り道にYu-You とくり広げた死闘のかずかず——。2人ともa〜eのすべてのゴールを征覇(せいは)すると，今度はもっとも速いと言われるデュアルウェイでのタイム勝負がはじまった。その頃は5分10秒前後の争いで，まだまだ平和なものであった。

EXCHANGERに刺激を受けてさらにエスカレート!

ところが，ある日，EXCHANGERがとんでもないワザをひっさげて，編集部に凱旋(がいせん)してきた。なんと，ギアをうまく操作することによって，約1秒間ぐらいコースアウトしても，スピードが293キロからさがらずにすむのだ。このワザを使うことによって，本来ならばブレーキングしなければならないカーブでも，インを突いて最高速の293キロをキープすることができる。

さらにもうひとつのワザが，293キロスタート。ゲームのスタート時にわずか2〜3秒でスピードを293キロまであげてしまうという超高等テクニックだ。こうしたワザのおかげで，ボクとYu-Youのベストタイムもグーンとちぢまって，5分台を切れるかどうかのところまでやってきた（その当時のEXCHANGERのベストタイムがすでに4分41秒だったから，彼がどんなにすごいプレイヤーなのかがよくわかる)。

そして，ある日，とうとうYu-Youが4分44秒というとんでもない記録を打ちたてた。なんと彼はこのタイムをだすために，3日連続で徹夜してゲーム・センターで『アウトラン』をやりつづけたというから驚きだ。ボクもその執念には負け，Yu-You とのタイム・トライアル勝負をその時点で断念することにした。

つぎなるは変則レースで勝負

だが，ボクらの勝負はそれだけでは終わらなかった。ノーマルな勝負に飽きたボクらは，つぎつぎと変則的な勝負を生みだすことになる。以下がそのいくつかの例だ。

●ボートハウス・パーキング勝負

1面のS字付近にあるボートハウスのところで，どちらがピタリとボートハウスの横に車を止められるかを競う勝負。わざとクラッシュさせて車をスピンさせ，ボートハウスとボートハウスの間に車をうまく入れるのがハイテク。

●チキンレース勝負

看板のあるヘアピンに293キロで突っこみ，思いっきりブレーキを踏んで，どちらが看板の手前ギリギリのところに止まれるかを競う勝負。看板の正面に止まれないと減点の対象となる。

●タイムゼロ・クリア勝負

残りタイムを0分00秒にできるだけ近づけてクリアする勝負。ゴール直前で停止してタイムを合わせればいいわけだが，ゴール位置をどれだけ正確に覚えているかが勝負の決め手となる。

その他にもまだまだ『アウトラン』には遊べる点が多く，スタートのとき，アクセルを踏まずにずっと止まったままでいるとか，スタート付近の人ごみに突っこんでみるとか（どうなるかはやってみてのお楽しみ）いろいろと笑わせてくれる。

しかし，そんなボクらでも，さすがに5月に入るといくらか飽きを感じてきて，赤いテスタロッサにすわる回数がみるみる減ってきた。

死闘はついに4分台の勝負に突入!

そんなある日のことである。ベーマガ編集部にあの恐しい情報が入ってきたのは。「EXCHANGERが4分37秒をだした!!」——ボクとYu-Youは一瞬，耳を疑った。従来までの走りでは，どんなに車のパターンが良くても，4分40秒台を切るのは不可能とされていた。一体，EXCHANGERに何が起こったというのか!?

彼に走りを見せてもらったとき，その謎が完全に解けた。なんと彼は,『アウトラン』究極のテクニック〝ケムリだし〟をマスターしていたのだ!

『アウトラン』ではときどき，ホィール・スピンしてタイヤからケムリをだし，約5秒間スピードが変化しなくなることがある。EXCHANGERは好きなときに，293キロでタイヤをスピンさせ，最高スピードを維持することができるのだ。

〝ケムリだし〟を使ったときのEXCHANGERの走りは，それこそ鬼々迫るものがある。自分でコースをコンストラクションして，ゴールするまで1度もスピードを293キロから落とさずに走りぬけてしまうのだ。コースの上よりも，コース以外の部分を走っているときのほうが長いように感じられるということからも，そのスゴさがわかってもらえるだろう。

EXCHANGERの神技的な走りを見てから，ボクとYu-Youは再び『アウトラン』のベストタイムにチャレンジするようになった。ドライバーでギアのネジをはずそうとする外人オジサンの防害にもめげず，ボクらは日夜100円を入れる。

五反田の『アウトラン』は，今日も走りつづける…。

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI

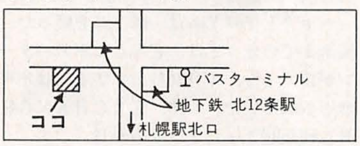
こんにちは。ハードランク設定のダライアスはやりたくない見城こうじです。

突然ですが「DARIUS－TAITO GAME MUSIC VOL.2」なんですが，6月25日発売，LP・カセットが2,200円，CDが2,800円ですのでファンのかたはお忘れなく。アレンジ・バージョンは「COSMIC AIR WAY（山岳地帯のテーマ）」が一番いいと思います。

VGGコーナー

北海道

★札幌市北区12条西4丁目の「プラザ1 14」にはタイトーのゲームがたくさんあります。その中には『ちゃっくんぽっぷ』もあります（MAP1）。



《MAP1》札幌市のVGGマップ

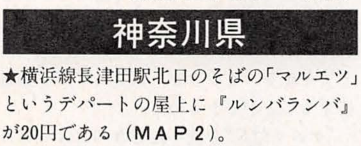
〔求む〕札幌市東区，北区，中央区で『ギャラクシアンPART2』，『ザ・ピット』，『スペースパニック』，『クレージークライマー』を…。

（札幌市・**ドラキーマ高田**）

神奈川県

★横浜線長津田駅北口のそばの「マルエツ」というデパートの屋上に『ルンバランバ』が20円である（MAP2）。

（横浜市・**小山裕樹**）



《MAP2》長津田駅前のVGGマップ

■**見城**：ゲッ！これ好きなんだよなー。あの哀愁ただようサウンドがとくに好きでした。フィールド内にたくさんの木が埋まっていて，その上を「ボーボー」という鳥が飛んでいます。この鳥は木の上の部分しか飛べないという性質を持っているので，木をドンドン切り倒してこれを追いつめてやっつける，というユニークなゲーム内容でした。

京都府

★京都駅の真正面，「京都タワー」にも愛すべきオールド・ゲームがたくさんあるぜ！『アクロバット』，『ジプシージャグラー（お手玉を落とさないようにするゲーム）』，『スーパーブレイクアウト』，『スピードレース／DX.』，『サブハンター』。

テーブル・ゲームでは『グレイプロップ』，『ナイトスター（あのゲームを捜せ！にあった）』，『スペースファイアーバード』，『侍』。

コピーゲームでは『イントルーダー』，『ワールドインベーダー』，『スペースアタック』，『ハングリーマン』，『JACK SON（『ザクソン』のコピー）』他多数。

（京都市・**FUSAN・フーさん**）

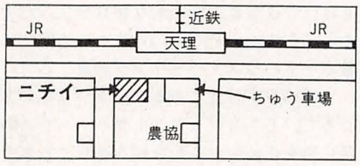
■**見城**：そんな名前の"ザクソン"のコピーゲームがあるんだ？知らなかった。でも『イントルーダー』や『ワールドインベーダー』，『スペースアタック』にはコピーゲームという表現はあてはまるのかな？僕もはっきり言えないけど，これらはどれもタイトーのとはちがうハードで作られたインベーダーだからねえ…（つまり基板コピーをしているわけではない）。海賊版という表現をしてもやっぱりおかしいかな…。

しかし，『ワールド…』は懐かしいね。ダイヤルで砲台を操作するインベーダーゲームでUFOに命中するとなぜか全然関係のないところに得点が表示されるというゲームでしょう。メーカーは「ワールドベンディングコーポレーション」，つまり社名をそのままゲーム名に使っているわけだ。

奈良県

★天理市にある「ニチイ天理店」3階のゲーム・コーナーには『コズミックゲリラ』，『バンバンカー』，『スペースファイアーバード』，『ルナレスキュー』，『レディバグ』他多数あり（MAP3）。

（天理市・**稲次了一**）



《MAP3》天理市のVGGマップ

■**見城**：ゲーッ！『コズミックゲリラ（1979年ユニバーサル作品）』がチャレハイ参加店がないことで有名な奈良県にあったとは！

ちなみにこのタイトルですが，"COSMIC"は正確には「コズミック」と発音すべきだと思うのですが，ユニバーサルのCOSMICシリーズのゲームカタログにはどれも「コスミック」とカナがふってあったりします（こっちを尊重するという考えかたもある）。

大阪府

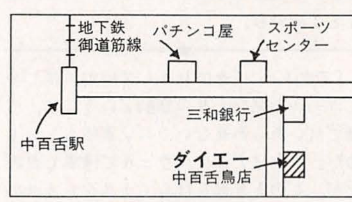
★ここは，大阪府千里の「エキスポランド」という万国博覧会々場の跡地にある有名な遊園地の中のゲーム・コーナーです。ここには懐かしいゲームがいっぱいあります。『ドンキーコング／Jr.』，『ハイパーオリンピック』，『ボスコニアン』，『ムーンパトロール』，『パック&パル』，おたずねゲームの『スーパーパックマン』，『ジャングラー』，『ウォータースキー』，『ジャンプバグ』，『レディバグ』，『フェニックス』，『スペースファイアーバード』，『フィールドゴール』，『スペースランチャー（見城：おおーっ！珍品！'87年1月号OLD GAME LIST参照）』他多数。

この「エキスポランド」へ行くには，阪急京都線茨木駅・JR茨木駅より直通バスがでているのでこれを利用すると便利でしょう。

（摂津市・**チャッピー**）

★はじめまして！はじめてレポートします。「ダイエー中百舌鳥（なかもず）店」に，『バーニンラバー』，『ソンソン』，『ボンジャック』，『バラデューク』，『トイポップ』，『ドラゴンバスター』，『モナコGP』etc…があります（MAP4）。

（松原市・**ばくさん**）



《MAP》中百舌鳥駅周辺のVGGマップ

■**見城**：ハッ！レポートに使われているレターセットがかわいいのでつい優先して掲載してしまった。

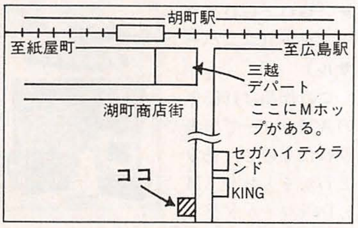
レポートの『ソンソン』は，カプコンのデビュー第2作でさほど古くないけど，シンプルでにぎやかで壮快でかわいくてリズミカルでテクニカルでいいゲームだったな

あ。カプコンの作品中，僕はこれが一番好きです。

広島県

★「RINO」というゲーム・センターには，おたずねの『ダチョラー』があります。他にも『シンドバッドミステリー』，『パラレルターン』，『フォゾン』，『Mr. Do！vsユニコーンズ』，『カメレオン（アーミーではない）』，『チェックマン』，『スプリンガー』などたくさんあります。

（MAP5）（広島市・♥MAKIKO）



《MAP5》胡町駅周辺のVGGマップ

■見城：なんと！彼は先月の宿題を正解した数少ない読者の1人です。彼の手紙の中に『ムーンアラーム』というゲームを捜して欲しいと書いてあったけどもしかしたら，タイトルまちがいをしていないかな？少なくとも僕はそういう名前のゲームを知りませんが。

今月のVGG大賞は

やはり『コズミックゲリラ』を発見してくれた奈良県天理市の稲次了一君にさしあげましょう。どうもありがとうございました。

ビデオゲーム史講座

★テントウ虫やクワガタがでてくるパックマン風のゲームの名前を教えてください。

（石川県金沢市・KEN）

■見城：それは，『レディバグ（1981年ユニバーサル製）』です。ボーナス・ターゲットが野菜ばかり，つまり『ディグダグ』と同じなのですが，『レディバグ』のほうが種類豊富なのがミソ。このゲームに使われている回転ドアというアイデアは当時ユニバーサルで募集したアイデア・コンテストの応募作品から採用されたものだそうです。

★ゲーム名を教えてください。主人公は『ハンバーガー』と同じで，アイスクリームの玉を転がしてコーンのカップに入れてアイスを完成させるゲームです。敵は計量器や牛乳ビンでした。

（神奈川県茅ヶ崎市・平野健前）

■見城：ごく最近のゲームじゃないか!!でもなぜ掲載したかというと，このゲームの正式名称をすぐに言える人って案外少ないんじゃないかな，と思って。これがじつに長いんだ。『PETER PEPPER'S ICE CREAM FACTORY』通称『アイスクリーム』でとおっていたけどね。1984年データイースト作品（デコカセーゲーム）です。じつは，ひそかに僕はこのゲームのファンでした。

★以下の二つのゲーム名を教えてください。①ねずみを操作するゲームで，画面内にある野菜や果物をすべて取ると1面クリア。ネコに追いかけられたらボタンを押すとちょうどラリーXの煙幕のようにネコが倒れてしまうというものです。ボーナス・ゲームもあり，スロットマシンで同じ絵が三つそろうと点数が入るというものです。
②囚人を操作するゲームで，トロッコに乗ったりツルハシを使って宝を集めたりするゲームです。その囚人を追う警備員のような人はロープを登るのがやたら速くて，ツルハシで倒すことができます。囚人がやられると「アヤヤイ」とわけのわからない声をだすというものです。

■見城：ごめんなさい。レポートの入っていた封筒を紛失してこの人の名前を載せられませんでした。めんぼくない。

さて，気をとり直して，①は中央リースという会社の『ファニーマウス』ですね。はっきりしませんが1982～3年頃の作品だと思います。

②は『BAG MAN』。1983年に日本ではタイトーが販売していましたが，開発元はアメリカのSTERN社です。この会社は他にも映画ルパン3世の第1作目と2作目（カリオストロの城）をゴチャ混ぜにして編集した『CLIFF HANGER』というレーザーディスク・ゲームを製作していました。

反　論

★『アルカノイド』が名作じゃない（注：本誌6月号280ページ参照）？ リメイクだから名作じゃないと言うのは納得できない!!

『アルカノイド』は，ビデオゲーム史上屈指のゲームセンスを持つ作品だと思うのですが。ノスタルジー（郷愁）と現代感覚とが違和感なく調和したゲーム性（学生にもサラリーマンにも楽しめるゲームなんてそうザラにはない），シンプルに徹しながらも美しいグラフィック，さりげないパワーアップ（私はこのことをとくに強調したい。「なくてもいいけどあれば便利」これがパワーアップのあるべき形ではないのか？「グラディウス」「サイドアーム」等の「なければカポシ」的なものは邪道です！）などなど。

とにかく，いかにゲームがゲームとして純粋に楽しめるか，いかに簡単にのめり込めるかが重要なポイントでしょう。独創性うんぬんは二の次でもいいじゃないですか（言過ぎ？）。

（愛知県名古屋市・みゅーくん）

■見城：独創性が二の次でもいい，というのは聞き捨てなりません!!が，そのへんはあげ足とりになるので触れないことにして，みごとな論説です。簡潔で明快で，まったく的を射ています。先月号では最近の安易なリメイク・ブームに腹を立てて僕も言い過ぎたようです。あのへんの文章を書いているとき，そのことが頭にあって，ブームそのものに怒りを感じてしまっていたのかも知れません。

古き良き時代のゲームが持っていたシンプルさを見直すことは良いことです。しかしそれをただリメイクしているだけでは一番大切なものが忘れられてしまいます。それが「新鮮なアイデア」です。

なぜゲームにシンプルさが大切だと思うのなら，「新しくてシンプル」なゲームを考えようとしないのでしょうか？

もちろんリメイク・ゲームにも魅力はありますが，それには元の作品＋αのおもしろさが必要であり，かつ元の作品の持っていたおもしろさをまったく損（そこな）っていないという条件を満たしていなければ意味がないと思います。

ちょっとゲームを離れて…

★コナミの『サーカスチャーリー』で綱渡り面があります。そこでは「猿」が登場しますが，なぜ綱渡りに猿がでてくるのでしょうか？　これは今から50年以上も昔に作られたある映画を参考にしているからだと思います。それは知る人ぞ知るチャップリンの映画「サーカス」です。その映画の中で猿が綱渡りのじゃまをする有名なシーンがあります。とくにチャップリンが猿のシッポをくわえるシーンは必見です。

あと，このゲームの「チャーリー」とはもしかするとチャップリンの愛称である「チャーリー」からではないでしょうか？（東京都荒川区・**チャップリンおたく皆川徹**）

■見城：チャップリンの映画はもう日本の映画館では見られなくなるそうで（契約期限切れとかで），残念ですね。

そういう話なら『サイキック5』でタイムアウトになったときに上から巨大な足が降りてきて主人公を踏みつぶしてしまう演出がありますよね。あれの元ネタってイギリスのTVコメディ番組「モンティパイソン」から来ているんですよね。この番組って日本でもTV放映されたり劇場版なんかも公開されているので知っている人もけっこういるんじゃないかな？

この手のネタ（ゲームに映画・アニメ・漫画・TV番組などのネタが使われているもの）って多いと思うので何か思い当たるものがある人はレポートください。

レスキューVGG

■見城：いつもみなさんの質問等にお答えする僕ですが，当然のことながら何でも知

っているわけではありません。それでたまには逆にみなさんに僕の記憶のあいまいな部分について教えてもらえないかなぁ,という企画がこのコーナーです。ただ今企画進行中の「ビデオゲームの歴史の本」のこともありますし，お答えをくださったかたの中から抽選で粗品をお送らさせていただきます。

教えてください▶オルカ『ザ・パーカッサー』，『ザ・バウンティ』のくわしいゲーム内容

任天堂『スカイキッパー』と『スペースX』のくわしいゲーム内容

▶大森電気『カージャンボリー』，『バトルクロス』のくわしいゲーム内容

▶アルファ電子『ドラちゃん』，『ファイナルレンジャー』のくわしいゲーム内容

そうとうマイナーな作品を並べてしまったので1枚でもレポートが来るか不安です。くわしいゲーム内容がわからなければわかる範囲でかまいませんから，ぜひ，おたよりお願いします！

プレゼント当選者発表

『スプレンダーブラスト』ポスターでしたが，前号の日物グッズより応募人数が若干少なく，当選率は高かったようです。応募の際，「アルファ」もしくはアルファ電子のゲーム名を使っただじゃれを書いてくるよう指定しておきましたので，それらを紹介しましょう。

●「アルファノイド」(アルカノイド)
●象男「アルファントマン」
●「ここにアルファのゲームあるふぁ？」
●道路の材料「アルファスト」
●「エクイテスのサウンドはエグイです」
●理科の実験中に昼食のオカズを作っている人がいました。「スープ入れんなよ～，フラスコに」（スプレンダーブラスト）

うーん，書いていてなさけなくなって来たので当選者発表します。

▶栃木県塩谷郡・**小野道弘君**▶千葉県柏市・**笠原章男君**▶神奈川県茅ヶ崎市・**野田敏之君**▶島根県安来市・**丸山浩史君**▶香川県善通寺市・**篠原〝ペンゴ〟一太君**他5名のみなさんです。

今月のプレゼント

「ドルアーガの塔」ゲームカタログを3名様に,「ゼビウス」のゲームカタログ（三ツおりの痛く高級なもの）を2名様にプレゼントします。これは共に値打ち物ですよ。希望のかたは，ハガキに「遠藤さんの新作ビデオゲームが見たいもんだなあゲームカタログ・プレゼント希望」と書き，ドルアーガ，ゼビウスどちらが欲しいか記入して〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社 出版部 マイコンBASICマガジン編集部VGGコーナーまで送ってください。

そのとき，遠藤雅伸氏作のビデオゲーム（ゼビウス，ドルアーガの塔，グロブダー，イシターの復活）にまつわるあなたの思い出などをいろいろ書いてきてください。おもしろいことやいいことを書いてくれた人には優先してプレゼントする…かも知れません。

先月号の宿題の答え

「ファンタジー」＋「サスケVSコマンダー」＋「ASO」＝「バンガード」

この等式は何を意味するか？という問題でしたね。えーと，ズバリ正解した人は5名だけでした。それでも答えられた人がいたということは問題の作りかたは悪くなかったのでは…と自己満足したりしています。

答えは「ボタンの数」です。まず「ファンタジー」はレバー操作のみの「パックマン」のようなゲームですからゲームに使用するボタンの数は〝0〟,「サスケVSコマンダー」はショット・ボタンが〝1〟,「ASO」はレーザー，ミサイル，パワーアップでボタンが〝3〟，そして「バンガードは十字方向それぞれに弾を撃つため，〝4〟ボタンです。したがって0＋1＋3＝4という式が成り立つというわけです。正解者は以下の5名様です。

●北海道札幌市・**ドラキーマ高田**
●静岡県清水市・**DOM**
●静岡県静岡市・**SPREAM－FKS**
●東京都品川区・**DOKA**
●広島県広島市・**♥MAKI KO**

正解は以上のとおりだったんですが，他にも「ファンタジーとサスケVSコマンダーとASOのスタッフが全員集まってバンガードを作った」（**KAZ. TAKI君**）という異様に無理のある解答がありました。それから群馬の阿左美実君がていねいにそれぞれのゲームの共通点などを列挙してくれましたが，やはり解答としては無理があったようです（努力は買います)。

いろいろ不満はあると思いますが，このクイズに対するご意見・ご感想お待ちしております。

今月の宿題

今からあげる七つの文章は，それぞれあるゲームの宣伝文です。これら七つのゲーム名をすべて当ててください。さらにそのゲーム名の最初の一文字をそれぞれ抜きだし（アルファベットではなくアイウエオで考えてください），うまく並べかえれば，カタカナ7文字のあるゲームのタイトルができるはずです。このタイトルが答えられればOKです。

①功夫(クンフー)の極意を体で受けてみよ！史上最強の試合で君は王座をつかめるか。
②ばっちしバシシ！奇跡を起こせ。
③逃がすなバイキン，あわをくらわせス～イと吸い込み，丸めてポイ!!
④俺が生き残るためなら相棒でも倒す！（ヒント：2人同時プレイ可）
⑤時を超えて熱くなれ！ニュー・スタイルのピンボール・ゲームは，五つのステージで君の挑戦を待っている。
⑥ポポとナナの元気なコンビ，氷の山に果敢なアタック
⑦列車強盗を次々に倒してゆく痛快な迫力のある西部劇が楽しめる新製品登場!!（大ヒント：大列車強盗ではありません）

幻のゲーム・カタログ特集



▶**『GO！GO！コースター（ユニバーサル）』**

この作品は1983年のAMショーで発表されたもので，見るとわかるとおり『Mr. Do'sワイルドライド』の前身で，主人公はこのときまだ普通の少年でした。1面からレールは複雑に入り組み，ジェットコースターが7台も出現する，とんでもなくむずかしいゲームだったんだ。



◀**『バンポリン（データイースト)』**

1983年に発売予定だったデコカセシリーズの一つ。デコお得意のトップビュー（上から見おろす視点）にキャラクターの高さの変化をからませたというパターンの作品。トランポリンから落ちないように跳びはねて，悪党に体当たりなどをしてジャンピング・ファイトを楽しむゲームとのこと



▶**『トライアタッカー（タイトー）』**

1980年ごろわずかに市場にでた作品。敵がつねにフォーメーションを組んで攻撃してくるのが特徴の戦闘ゲーム。このゲームの見どころの一つはラウンド間のデモ。当時TVで流行していたミノルタカメラの「今のキミはピカピカに光って♪」という宮崎美子が服を脱いで水着姿になるCMをパロッたもので，これを火星人のような宇宙人の女の子がやってしまうという一種不気味なデモでした。主人公がやられると，この女の子がうつむいて「ごめんね」などと音成合成でしゃべったりもしました。

ゲームセンター放浪記2 ゲーム討論会出席レポート
by 見城こうじ

さる5月17日，雨の日曜日，僕はチャレンジ・ハイスコア・コーナー参加店でおなじみの，神奈川県横浜市「ゲームセンタープレイシャトー」へ行ってきました。この日，この店でゲームに関しての討論会が開かれるというので，一も二もなく飛んで行ったわけです。

「プレイシャトー」は横浜駅から二つ目の関内という駅で下車し，にぎやかな伊勢佐木町の通りをずっと行くと右手に看板が見えてきます。泰光ビルというところの2階がそうです。

この日の出席者は，まずこの店の社長であり，この会の提案・主催者でもある金子道英さん，その他店の常連のみなさん30名弱，「ゲーメスト」より2名，そして僕です。店の一角に電源をおとしたゲーム数台をグルリ囲んで討論会スタート。

●

テーマは「ハイスコアのありかたについて」で，具体的にはもう少し多岐にわかれ，

1. 現在行なわれているハイスコアについて
2. 点数かせぎや永久パターンについて
3. かたよりがちな入荷機種の決定について（つまりどんなゲームを入れて欲しいか等）
4. ゲームの楽しみかたについて思っていること
5. その他気がついたこと
6. 当店（プレイシャトー）に対する意見

といった項目でした。

まず金子さんが永久パターンについて口火を切りました。

「この店で永久パターンをやってはいけないとは言わない。実際，やるためには実力も必要で，誰にでもできるというものではないのですから。たとえば私（金子さん）にやれと言われてもできません」

続けて，「先日，永久パターンをやっているプレイヤーに私は，なぜやっているのか聞いたことがあります。すると彼は〝暇つぶしに〟と答えました。これは非常に残念なことです。おもしろいゲームがあるからゲーム・センターに来て遊ぶ，というのが本質だと私は思っているからです」とおっしゃいました。僕もこの意見に同感で，ゲーム・センターに行けばハートが震える，燃えつきるほどエキサイティングなゲームがある！だから僕らはゲーム・センターにかようのではないでしょうか？

とはいえ永久パターンにまったくおもしろ味がないと言ったらうそになります。皮肉ではなく，永久パターンの発見そのものを楽しんでいる人もいることですから。

ある人から，永久パターンや，永久ではないものの，自分をわざと殺すことを繰り返して得点をかせぐ方法などがあるが，ベーマガではそういったものに対してどう対処しているのか？と，意見を求められました。たしかにむずかしい問題でしたが，実際にチャレハイの掲載方法をお話ししますと，まず，完全な永久パターンのあるものは，わかった時点でスコアによる集計を打ち切り，全面クリアで統一するか，面数優先で集計を行なうようにしています。マルチ・エクステンドのゲームの場合，残機を増やしてから先の面へ進めることができるので確かに集計を行なったところで記録としての価値がさがるのは事実ですが。

ただ，永久パターンがあっても，ひどく点効率が悪かったり，残機を増やすのにひどく時間がかかる場合，まじめにプレイしているプレイヤーのほうが多いだろうとみて（甘いって？），集計を続ける場合があります。今月号のチャレハイのエイリアンシンドロームやサイコソルジャーなどがそれです。

もう一つの永久パターンではないものの，残りのストックを殺しまくって同じ場面を繰り返して最終面クリア前に得点をかせぐという方法については，最近チャレハイ参加店のＢＣ京都などからも無意味ではないか，との意見をいただきました。これはローリングサンダーやダライアスなどで有名なかせぎの方法ですね。これに関しては少なくとも現時点で僕はやむを得ないと思っています。どこで殺せばもっとも効率がよいか，点数効率の良いパターンを組み立てるのも（ローリングサンダー）一つの攻略テクとも言えますし，こういったかせぎかたのできる機種まで全面クリア等で統一してしまうとおもしろ味がなくなってしまいます（実際クリアのよほどむずかしい機種を除いて「全面クリア」で記録を統一するのは集計していてもむなしいし，読者もつまらないと思います）。

また，こういった問題の解決策として，最終面のあるゲームは，メーカー側がすべて残機ボーナス（残機1機につき○万点ボーナスが入る）をつければよい，という意見もあるようですが，僕はそれには個人的に反対です。確かにそういうゲームもあってもよいとは思いますが，何でもかんでもそうしてしまうことはゲームの遊びかたやゲーム・アイデアの広がりを減らしてしまうことになりかねません。

と，話が長くなりました。その場で発言した内容とは少し言い回しが変わっていると思いますが，これが僕の意見です。

さてその他，やはり金子さんからわれわれハイスコア集計側に対して，「各店の事情はあるだろうが，ハイスコア競争の際は同じ設定（難易度・持ち数等）でできればやって欲しい」という意見がだされました。これまたもっともな意見なのですが，お店によっては人気のない機種はすぐに人数設定を変えたりせざるを得ない場合もあり，現時点ではやむをえないことと言えます。ですから設定が標準のものと異なっている場合，チャレハイでは備考欄に記入していただくようにして，全国集計の際はできるだけ一般的な設定のものを対象に行なうようにはしているのですが，記録に大きくかかわってこない場合は一緒にしてしまうことは，残念ながらないとは言えません。

今回，はじめての討論会ということで常連のみなさんも多少緊張していたようで，あまり活発な意見はでませんでしたが，今後チャレハイを行なっていく上で大いに参考になりました。

中には，「ゲーム大会を雑誌社主催で開いて欲しい」なんていう意見もありました。

他にもいくつか意見の交し合いがあったのですが，このへんで終わらせていただきます。お店がにぎやかでちょっと声が聞き取りにくいのが残念でしたが，金子さんがおっしゃるには「私は子供のころからゲーム・センターというところは騒がしいというイメージがあるのでうちの店ではゲームのボリュームを高くしているんです」とのこと。ゲーム・センターはうるさいからこそゲーム・センターなわけですね。

みなさんのところでもこのような催しがあればまた呼んでください。



▲討論会の様子。真ん中のかたが社長の金子さん。熱弁をふるってくださいました



▲プレイシャトー店内の様子。活気に満ちた楽しい店だ



▶壁にはもちろんハイスコアボード。そしてゲーム・ポスターもいっぱい。ちなみにこの店では何とゲーム・カタログなどのグッズ販売も取り扱っている

CHALLENGE! HIGH SCORE!

全国集計　おめでとう You are the Champion!

タイトル	スコア	スコアラー	店名	備考
エイリアンシンドローム (セガ)	10,000,000＋α	SPREAM-REI BROS(ルート2) MAC-TAG	PC巣鴨(東京) ゲームコーナーエース(愛知) 神宮前CH(宮崎)	各 16-6 17-3 99面＋α
忍者くん阿修羅ノ章 (UPL)	全31面クリア	SPREAM-BEE ECL-AOY G. M. C-N. K	PC仙台(宮城) プレイシャトー(神奈川) サクセス香椎(福岡)	1コイン
エクスターミネーション (タイトー)	全面クリア	全国10店にて達成	──	──
マスタッシュボーイ (マーチ)	1,824,050	童話作家田畠恒保教頭	PC金沢 (石川)	1コイン 50面
臥竜列伝 (データイースト)	10,000,000＋α	SPREAM-P. V MBW	PC仙台(宮城) 大船CH(神奈川)	5-5(張飛) 9-1
サイコソルジャー (SNK)	1,916,300	SPREAM-K. W	PC仙台 (宮城)	全面クリア ノーエブリ
スーパークイックス (タイトー)	1,094,800	HTL(シチュー)- REO Y, Y	PC伊勢佐木 (神奈川)	2周目7面
エクセライザー (ジャレコ)	3,569,200	ER？-幸浩	PC長岡 (新潟)	52面
ル・マン24 (コナミ)	593″7	HCM-FOX	ゲームセンター ニュースター (三重)	ミニスピンタイプ タイム優先
ローリングサンダー 〈ニューバージョン〉 (ナムコ)	1,001,940	MAI	PC鳥山 (東京)	全面クリア 3人設定
アウトラン〈ヴァインヤード〉 (セガ)	4′39″43	SPREAM-SOL 大湊忠志(RUN)	DLL郡山(福島) PC西荻(東京)	──
アウトラン〈デスバレイ〉 (セガ)	4′37′78	EXCHANGER	PC西荻 (東京)	通過ルート ↗↗↘↗
アウトラン〈ストーンヒル〉 (セガ)	4′38′53	EXCHANGER	PC西荻 (東京)	通過ルート ↗↗↘↘
アウトラン〈デュアルウェイ〉 (セガ)	4′37″78	EXCHANGER	PC西荻 (東京)	通過ルート ↗↘↘↘
アウトラン〈レイクサイド〉 (セガ)	4′38′06	LIBRINIAN	PC西荻 (東京)	──

今月は東北を中心に活動を続けるゲーム・サークル, “SPREAM”の活躍ぶりが目立ちました。他のサークルの人も負けずにがんばってください。

まずはエイリアンシンドロームの1千万点達成おめでとうございます。

忍者くん阿修羅ノ章とエクスターミネーションはスコアにまったく意味がないので全面クリアで統一です。

今月突然現れたのがマスタッシュボーイ。久々にでてきた難易度の低いキャラクター・ゲームということで案外人気があるようです。

臥竜列伝は店によっては面数優先制をとっているところもあるようですが, 今回は得点での集計です。面数的にもこのハイスコアラーを上回る記録はでていないので問題はないかと思います。

さて, アウトランなどのため全国集計機種が減っているとの苦情をあちこちからいただいております。というわけで今月は全国集計欄を特別に増設, ダライアスとスーパーハングオンを掲載します。前者はランク別にはしたもののバージョンによる区分まではしていませんし, 後者はまだ掲載店数も非常に少ないので, どちらもあくまで参考記録と考えてください。もちろんこれでは全国集計の機種数はほとんど増えていないので解決にはなっていませんが, これについては今後前向きの姿勢で考えていきたいと思います。(見城)

■ダライアス(タイトー)参考記録

〈ノーマルランク部門〉

クリアゾーン	スコア	スコアラー	店名	備考
Vゾーンクリア	5,248,600	HTL-金属バット REO, Y, Yだよ	サンシャインゲームセンター(東京)	新VER.
Wゾーンクリア	5,042,910	HTL-24cm Y. N	サンシャインゲームセンター(東京)	新VER.
Xゾーンクリア	5,965,040	HTL-24cm ナイフ3本	サンシャインゲームセンター(東京)	新VER.
Yゾーンクリア	6,641,280	HTL-GMC-KOMINAMI	サンシャインゲームセンター(東京)	新VER.
Zゾーンクリア	5,471,960	HTL-Y. N	サンシャインゲームセンター(東京)	新VER.

〈ハードランク部門〉

クリアゾーン	スコア	スコアラー	店名	備考
Vゾーンクリア	5,357,380	HTL-Y. N	セントラルパークPART I(埼玉)	新VER.
Wゾーンクリア	申請者が極めて少ないためカット	──	──	──
Xゾーンクリア	5,621,760	木村雅彦	セントラルパークPART I(埼玉)	新VER.
Yゾーンクリア	6,381,660	鍋倉和也	ウイルトークタイトー上大岡(神奈川)	新VER.
Zゾーンクリア	5,131,130	SPREAM-K. W	PC仙台(宮城)	新VER.

■スーパーハングオン(セガ)参考記録

コース	タイム	スコアラー	店名	備考
ビギナー	2′55″72	FPG(ETU)	ゲームセンターニュースター(三重)	55秒設定
ジュニア	5′06″08	AMM-SET	PC琴似(北海道)	50秒設定
シニア	7′20″60	AMM-SET	PC琴似(北海道)	50秒設定
エキスパート	9′43″80	HCM-てった	ゲームセンターニュースター(三重)	55秒設定

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エクスターミネーション	5,532,640	HYPER-紅尾	8面 1コイン
プレビリアン	702,300	TAKA ®	14面
ル・マン24	597″4	AMM-つきだて	タイム優先
ペーパーボーイ（HARD-WAY）	483,908	HYPER-MAD	
スーパークイックス	500,890	K.K	10面
アウトラン（デュアルウェイ）	4′49″40	AMM-幕田	タイム優先
沙羅曼蛇	8,043,400	Yuki	11-3 1コイン
忍者くん阿修羅ノ章	2,296,920	TAKA ®	5面
バルトリック	291,590	TAKA ®	3面
マスタッシュボーイ	1,022,050	HYPER-CAT	26面

ゲームプラザ月光仮面　北海道
北海道小樽市花園1-9-2 ☎0134-23-9973

タイトル	スコア	スコアラー	備考
臥竜列伝（1P）	801,910	HYPER "H"	5面 張飛
熱血硬派くにおくん（1P）	1,164,050	吉田幸央	8面
サイコソルジャー	700,600	MRX	6面
魔境戦士	403,300	HYPER CAT	6面
エキサイティングアワー	2,723,100	浅野良一	99+α
アウトラン（デュアルウェイ）	4′52″97	つきだて	
ダーウィン4075	1,762,580	HYPER "T"	46面
アルゴスの戦士	4,930,970	吉田幸央	全面クリア
プレイウッド	1,504,060	TAKA ®	1コイン 48面
アレックスキッド（1P）	132,610	MRX	4面

宮城野原キャロットハウス　宮城
宮城県仙台市五輪1-10-7 ☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん阿修羅ノ章	976,220	SGP (N.K)	17面 1コイン
臥竜列伝	931,810	MGC (002) M.A	7面（張飛）
エイリアンシンドローム	1,234,600	WONDER-MOMOMO	2-4
エクスターミネーション	2,522,250	ASICS キャップ	8面 1コイン
妖怪道中記	餓きの谷	SPREAM-RIO	1コイン
魂斗羅	6,550,300	MGC (006) JUN 花の15才	1コイン 最終面クリア
サイコソルジャー	1,804,150	MGC (007) T.A	1コイン 最終面クリア
飛翔鮫	10,000,000	MGC (003) P.Y	エリア999
サンダーセプターII	454,190	SPREAM-REI	マーシャル
ラスタンサーガ	1,021,200	SPREAM-PV	

ゲームコーナーロン　北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ビギナー）	3′20″06	オヤジ	ゴール
エイリアンシンドローム（1P）	1,629,100	吉田明弘	18面
妖怪道中記	天界到達	吉田明弘	2コイン
飛翔鮫	1,366,280	安藤敏哉	エリア242
バブルボブル（パワーアップ）	4,735,020	川田んご	ZAP×1 95面
沙羅曼蛇	2,168,000	川田んご	3周5面
カルノフ	999,999	セ キ	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	324,580	平 岡	10面 3人設定
サイドアーム	1,923,200	イワシ	全面クリア
アルゴスの戦士	6,588,250	オヤジ	全面クリア

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンシンドローム（1P）	214,700	ヤブ	4面
妖怪道中記	天界	川島広法	2コイン クリア
トップシークレット	73,990	ふ	5面
奇々怪界	3,449,600	ふ	18-8
怒号層圏	1,237,220	ふ	1コイン 全面クリア
アウトラン（デュアルウェイ）	4′44″90	LAP-BMXER	
熱血硬派くにおくん	340,200	げん	
ファンタジーゾーン	17,940,500	たいまん わたちゃん	5-2
バブルボブル	4,942,610	64の男	64面
魔境戦士	445,650	ふ	7面

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	人間界到達	進藤大介	4コイン クリア
ワンダーモモ	320,600	KAY	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	760,360	VIEGLE-HARUKA	全面クリア
スーパークイックス	482,630	VIEGLE-志賀真理子♥	11面
マスタッシュボーイ	824,660	VIEGLE-志賀真理子♥	18面
エイリアンシンドローム（1P）	1,231,200	VIEGLE-KEI	2-6
ラスタンサーガ	972,700	こんだ	全面クリア
エクスターミネーション（1P）	1,958,050	こんだ	8面
忍者くん阿修羅ノ章	2,2234,010	ZAP	11面
臥竜列伝（1P）	604,870	ZAP	5面 キャラ-張飛

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（ヴァインヤード）	4′43″90	AMM-中川 剛	ゴールイン
アウトラン（デスバレイ）	4′41″87	AMM-中川 剛	ゴールイン
アウトラン（ストーンヒル）	4′41″90	AMM-中川 剛	ゴールイン
アウトラン（デュアルウェイ）	4′42″93	AMM-つきだて	ゴールイン
アウトラン（レイクサイド）	4′45″09	宮田博貴	ゴールイン
スーパーハングオン（ビギナー）	2′59″75	LAP-BMXER	50秒設定 ゴールイン
スーパーハングオン（ジュニア）	5′06″08	AMM-SET	50秒設定 ゴールイン
スーパーハングオン（シニア）	7′20″60	AMM-SET	50秒設定 ゴールイン
エクスターミネーション	4,520,090	HYPER-紅尾	8面
ローリングサンダー（ニューバージョン）	530,820	西高ドラ	クリア

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ジュニア）	5′17″46	赤坂まもる	
スーパーハングオン（シニア）	7′36″26	赤坂まもる	
エクスターミネーション（1P）	1,941,510	SMR あし.K	8面
臥竜列伝（1P）	622,020	MIN	5面 キャラ-張飛
忍者くん阿修羅ノ章	1,561,810	MIN	コースC 17面
マスタッシュボーイ	1,477,370	赤坂まもる	35面
ラスタンサーガ	3,246,100	赤坂まもる	5面
サンダーセプターII	481,730	J.わしま	6面
飛翔鮫	1,682,050	赤坂まもる	エリア282
ローリングサンダー（ニューバージョン）	537,200	ARY	10面クリア 3人設定

プレイゾーン　ジャック&ベティ　山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13 ☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ビギナー）	3′58″99	SHOT	
ル・マン24（スピンタイプ）	612″1	加 藤	
忍者くん阿修羅ノ章	9,999,999+α	NNA	19面
SDI（1P）	186,580	BOMB	9面
☆エクスターミネーション	4,689,280	Spream-川島利文	全面クリア
エイリアンシンドローム（1P）	631,700	RUS	4面
超時迷宮レジオン	10,000,000+α	GIN,佐藤英雄	
ラスタンサーガ	1,329,700	川口 順	全面クリア
飛翔鮫	10,000,000+α	島貫利光 他6名	エリア999 +α
サイコソルジャー（1P）	1,808,300	Spream-川島利文	全面クリア 1コイン

西野ナムコランド　北海道
北海道札幌市西区西野1条3丁目 西宝ビル1F ☎011-665-5221

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンシンドローム	824,600	AMM-清水	5面
マスタッシュボーイ	668,160	G.C,岩野 Jr	22面
ローリングサンダー（ニューバージョン）	497,040	西高ドラ	最終面クリア
ワンダーモモ	173,100	AMM-清水	
カルノフ	999,999	AMM-RINO	
ダーウィン4078	3,184,680	いつものもの	4周目11面
アテナ	428,700	辰田剛可	最終面
特殊部隊ジャッカル	515,700	AMM-清水	
奇々怪界	402,100	OCS	
コスモスサーキット	71,030	AMM-清水	ゴールイン

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F ☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ビギナー）	3′05″39	SPREAM-SHOT	
スーパーハングオン（エキスパート）	9′44″78	Tag (Mars)	
エイリアンシンドローム（1P）	9,304,000	SPREAM-K.W	17-5 邪道なし
☆エクスターミネーション（1P）	全面クリア	SPREAM-FKS.K・W	1コイン
☆忍者くん阿修羅ノ章	全31面クリア	SPREAM-BEE	1コイン
☆臥竜列伝（1P）	10,000,000+α	SPREAM-P.Y	5-5 キャラ-張飛
妖怪道中記	天界到達	S・C・M (SVC)	1コイン クリア
★サイコソルジャー（1P）	1,916,300	SPREAM-K.W	全面クリア ノーエブリ
ダライアス（1P・ニューバージョン）	5,131,130	SPREAM-K.W	Zゾーンクリア ハード
ラスタンサーガ	1,343,600	SPREAM-I.Z	最終面クリア

ダイエーレジャーランド郡山店　福島
福島県郡山市大町1-4-5 ☎0249-34-2121

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆アウトラン（ヴァインヤード）	4′39″43	SPREAM-SOL	75秒イージー
アウトラン（デスバレイ）	4′37″90	SPREAM-SOL	通過ルート ↗↗↘↗
アウトラン（ストーンヒル）	4′38″59	SPREAM-SOL	通過ルート ↗↗↘↘
アウトラン（デュアルウェイ）	4′38″40	SPREAM-SOL	通過ルート ↗↘↘↘
アウトラン（レイクサイド）	4′41″03	OutRun引退します。SOL	怪異もち使用
妖怪道中記	地獄界到達	SPREAM-SOL	1コイン
サイコソルジャー（1P）	565,950	AIR NEX DYE	ハーデスト 最終面
忍者くん阿修羅ノ章	22面	AIR NEX T.S	面数優先
ダライアス（1P・ニューバージョン）	4,995,090	AIR NEX DYE	ハーデスト Zクリア
ワールドウォーズ（1P）	200,830	T.S	4面ハード

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンシンドローム（1P）	723,400	HAN	1コイン 7面
エクスターミネーション	1,426,060	HAN	1コイン 8面
飛翔鮫	3,836,830	家出・りょうさん連合	1コイン エリア672
アウトラン（デスバレイ）	4′51″40	AVG あっちゃん	車イージー
サイコソルジャー（2P）	1,386,450	RPM	1コイン クリア
魂斗羅（1P）	1,626,100	RPM	1コイン クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	521,640	RPG	3人設定 クリア
ワンダーモモ	171,600	FOE いわかんだよーん	1コイン 3-3
スーパークイックス	292,060	スーパーQIX	6面
臥竜列伝（1P）	541,860	HAN	5面江陵 キャラ-張飛

アビリティーズジャスコスクラム　宮城
宮城県泉市松森字桜田45-1 ☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	4′45″59	Tag (mars)	
忍者くん阿修羅ノ章	909,260	BEAKER	19面
ラスタンサーガ	799,700	ZYX	6面
飛翔鮫	6,000,000+α	SPREAM-K.W	エリア999 +α
サイコソルジャー	1,859,250	SPREAM-K.W	ノーミス 全面クリア
スーパーバブルボブル	9,999,990	BEAKER	ZAP5回
ワンダーモモ	318,400	TGC.K	4-4 クリア
魂斗羅	3,002,800	MGC-006 JUN	最終面クリア
スーパークイックス	237,500	コバルトラインの狼 佐藤よしかず	10面

日立キャロットハウス　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4 ☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界到達	OGAMIYA	2コイン ランクA
アウトラン（デスバレイ）	5′02″96	宮本君なんだな	通過ルート ↘↗↗↗
アウトラン（ストーンヒル）	5′01″59	ねださん	通過ルート ↗↗↘↘
アウトラン（レイクサイド）	4′49″50	司令塔こと ELF 沼田 ?	通過ルート ↘↘↘↘
飛翔鮫	10,000,000+α	SATO 大さん	エリア999 +α
ラスタンサーガ	920,700	足が沼田	全面クリア 1コイン
エクスターミネーション（1P）	1,246,120	HAM	7面1コイン ノーマル
エイリアンシンドローム（1P）	614,900	X.O	6面1コイン ノーマル
超時迷宮レジオン（1P）	659,100	ITOさん	2周目 1コイン
魂斗羅（1P）	1,602,500	OGAMIYA	全面クリア 1コイン

コミュニティスペースNTK　北海道
北海道恵庭市漁町13 ☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ジュニア）	5′07″68	AMM & JSGA "SET"	ノーマル
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	598.5	AMM-つきだて	
アウトラン（レイクサイド）	4′47″50	木内達夫	ノーマル ↘↘↘↘
ダライアス（1P・旧バージョン）	5,962,210	木内達夫	Yゾーン ノーマル
忍者くん阿修羅ノ章	1,064,000	平塚聖司	16面
エクスターミネーション（1P）	296,100	青葉中-TM	3面
エイリアンシンドローム（1P）	573,800	♣ ARI ♣	6面
SDI（1P）	24,930	たかなお	3面
ラスタンサーガ	570,300	吉田くん	5面
大列車強盗	162,000	ブタ修はダサイ！	

ゲームセンタータイリョウ　宮城
宮城県角田市角田字牛館6 ☎0224-62-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	3,179,400	S・C・M (SVC)	5周目の1面
スーパーバブルボブル（2P）	7,246,320	KIP & KAPPOW (SGM)	100面クリア
ラスタンサーガ	375,200	MMI (SVC)	4面
飛翔鮫	3,000,000+α	KOO from HIT (SVC)	エリア576
サイキック5	4,042,300	吉田連合荒木田師匠	8面
魂斗羅	2,010,300	BIG	最終面クリア
カルノフ	999,999	KOO from HIT (SVC)	9面
サイドアーム	2,077,700	KAPPOW (SGM)	最終面クリア
ローリングサンダー	598,300	M・G・C (SVC)	全面クリア
ラッシュ&クラッシュ	793,200	MMI (SVC)	6面

筑波学園キャロトハウス　茨城
茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 河田ビル2F ☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	1,809,200	MAGICAL-MSA	エリア288
エイリアンシンドローム（1P）	1,441,500	WIZARD-WIN	16面 イージー
エクスターミネーション	1,396,700	MAGICAL-MSA	8面 ノーマル
ワンダーモモ	182,100	FANTASY-HI	3-4
妖怪道中記	地獄界到達	サトーラ	継続3回
臥竜列伝（1P）	479,730	MAGICAL-MSA	5面
マスタッシュボーイ	119,920	MAGICAL-MSA	5面
ローリングサンダー（ニューバージョン）	326,780	WIZARD-WIN	10面
魂斗羅	1,783,700	FIN & YUI	クリア
サイコソルジャー	333,800	MAGICAL-SIN & TEN	4面

宇都宮キャロットハウス　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界到達		2コイン
ワンダーモモ		モンキー烈風隊 ……	1コイン クリア
臥竜列伝	958,310	Mr.バッテン荒川	キャラ=張飛
魂斗羅	2,065,200	デリンジャー勝美	1コイン クリア
飛翔鮫	11,111,140	宇塚正夫	エリア999 途中でやめた
沙羅曼蛇	3,956,300	レッドショルダー	5-6
エクスターミネーション	1,810,770	デリンジャー勝美	最終面
バブルボブル	10,000,000+α	レッドショルダー	ZAP5 61面
スーパークイックス	378,570	モンキー烈風隊 ……	8面
エイリアンシンドローム	832,100	THE,WEC 斉藤	9面

ウィルトークタイトー　群馬
群馬県高崎市鞘町32　☎0273-26-4244

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス (1P・ニューバージョン)	5,086,070	KEN	Vゾーンクリア イージー
ダライアス (1P・ニューバージョン)	4,945,490	KEN	Wゾーンクリア イージー
ダライアス (1P・ニューバージョン)	6,001,660	KEN	Xゾーンクリア イージー
ダライアス (1P・ニューバージョン)	6,577,700	KEN	Yゾーンクリア イージー
ダライアス (1P・ニューバージョン)	6,001,370	TRI-VHD	Zゾーンクリア イージー
忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990+α	TRI-VHD	27面
エクスターミネーション (1P)	1,259,370	地球防衛少女イコちゃん	8面 1コイン
サイコソルジャー (1P)	1,840,700	RIA	1コイン 最終面クリア
飛翔鮫	5,000,820	KEN	
沙羅曼蛇 (1P)	4,499,500	ATARI 命-諸星	1コイン 6-6

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0478-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン (デュアルウェイ)	4'48"37	T.I	
ダライアス (1P・ACFIMRX)	5,018,790	M.K	ノーマル
ダライアス (2P・ACEINTY)	6,509,630	T.M & M.K	ノーマル
エイリアンシンドローム	1,739,400	内 藤	ノーマル 3-5
飛翔鮫	16,503,610	内 藤	難度B制限時間で中止残多
ラスタンサーガ	2,064,700	KLM	標準設定 全面クリア
忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990	田 丸	難度標準カウントストップ
妖怪道中記 (ニューバージョン)	畜生界到達	QUW	ランクB 3コイン
ワンダーモモ	303,100	H,N	全面クリア
トップシークレット	1,296,220	BELLRIN	難度標準 2-5

上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界クリア	誰か「レ・ミゼラブル」を見に行きませ	2コイン 証人有り
魂斗羅 (1P)	7'22"50	んか? 入場料は,S席10000円だ	タイム制 5機クリア
リブルラブル	2,090,050	けど 斉藤由貴に会える! MFP子	36面 B=30
臥竜列伝 (1P)	1,278,900	ERI	最安クリア キャラ=張飛
アウトラン (デュアルウェイ)	49,700,670	KC-END	4'46"71 75秒イジー
ラスタンサーガ	全面クリア	KC-MR.	5機設定
サイキック5	291,000	KC-YEN	8面クリア ロースコア
怒 (1P)	1,704,300	KC-EXECUTE	最終面クリア 3機設定
ジャンボウ	551,100α	誰かチューブパニック探して! NEL	36面+α イージー
ワギャン	127	KC-ESP 他3名	

セントラルパーク　PART1　埼玉
埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン (ミニライドオン)	23,602,660	木村 雅彦	3'09"71 (アフリカ)
スーパーハングオン (ミニライドオン)	24,674,720	青沼 雅喜	5'22"18 (アジア)
スーパーハングオン (ミニライドオン)	33,717,370	青沼 雅喜	7'39"98 (アフリカ)
ダライアス (1P・ニューバージョン)	5,357,380	HTL-Y,N	Vゾーンクリア ハード
ダライアス (1P・ニューバージョン)	4,350,660	木村 雅彦	Wゾーンクリア ハード
ダライアス (1P・ニューバージョン)	5,621,760	木村 雅彦	Xゾーンクリア ハード
ダライアス (1P)・ニューバージョン)	6,202,820	木村 雅彦	Yゾーンクリア ハード
ダライアス (1P・ニューバージョン)	4,776,300	木村 雅彦	Zゾーンクリア ハード
飛翔鮫	1,652,910	木村 雅彦	エリア285
妖怪道中記	地獄界到達	徳永 広正	5コイン 5面クリア

ビデオインセガベルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
SDI	26,580	二沢英二	1コイン 3面
妖怪道中記	人間界到達	ASO にいちゃん	3コイン
エイリアンシンドローム	3,922,100	ACU-EPS	1コイン 6周2面
サイコソルジャー	1,668,750	CPM 闘幻狂 NANISORE	1コイン 全面クリア
飛翔鮫	1,999,999	プロジェクトA子	1コイン
ピタゴラスの謎	336,680	プロジェクトA子	1コイン 30面
妖怪道中記	餓鬼の谷始め	ASO にいちゃん	1コイン
カルノフ	999,999	高井勝男木	1コイン
トップシークレット	23,650	XXX	1コイン 2面
ティードオフ	11アンダー	いで!	1コイン 22ホール

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス (1P・ACFJOUV)	5,248,600	HTL-金属バット REO,Y,Yだよ	ニューバージョン
ダライアス (1P・ACEIMRW)	5,042,910	HTL-24cmY,N	クリアノーマル他も同様
ダライアス (1P・ACEIMRX)	5,965,040	HTL-24cmナイフ3本	クリア Mで1ミス
ダライアス (1P・ACEINTY)	6,641,280	HTL-GMC-KOMINAMI	クリア
ダライアス (1P・ACEINTZ)	5,471,960	HTL-Y,N	クリア
ダライアス (2P・ACEINTY)	6,480,410	HTL-シチューとココロ	クリア
妖怪道中記	畜生界到達	HTL-KOM と塩田屋	1コイン
超時迷宮レジオン	661,660	HTL-KOM の弟子	3面
忍者くん阿修羅ノ章	520,020	HTL-うおん うおん (RAD)	14面
臥竜列伝	456,380	HTL-らじあめ	6面

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魂斗羅	1,472,700	ACT-EMPTY	1コイン 全面クリア
マスタッシュボーイ	319,870	BBC	14面
飛翔鮫	435,350	OVER	
エクセライザー	2,507,800	ACT-EMPTY	1コイン42面
妖怪道中記	天界到達	HTL-U,V	2コイン クリア
ラスタンサーガ	423,000	ACT-もりくん	1コイン 3面
バルトリック	514,030	ACT-EMPTY	
ローリングサンダー (ニューバージョン)	349,600	GFO-VAX	最終面クリア
トップシークレット	2,186,760	JAG-Y,I	1コイン 最終面クリア
ワンダーモモ	63,300	ACT-もりくん	2-3

ビッグキャロット　TOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン (ビギナー)	39,669,790	山下茂樹	ゴール 2'58"79
スーパーハングオン (ジュニア)	26,447,150	山下茂樹	ゴール 5'25"01
スーパーハングオン (シニア)	38,157,760	山下茂樹	ゴール 7'29"46
スーパーハングオン (エキスパート)	18,871,930	山下茂樹	ステージ13
エイリアンシンドローム (1P)	1,730,200	JAG-WOP	1コイン 3-5
☆エクスターミネーション (1P)	1,337,910	November Kelly	全面クリア
タイムスキャナー	2,377,760	November Kelly	ファイナルステージ
ダライアス (Zゾーン・ハードランク)	4,428,560	第502重戦車大隊 ATS-M,S	A-C-F-J-N-TZ
ダライアス (Vゾーン・ハードランク)	5,123,540	November Kelly	A-C-F-J-O UV

プレイタウンYOU&YOU三軒茶屋店　東京
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19　☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24 (ミニスピンタイプ)	542,760	エスタロッサ	
ラスタンサーガ	554,000	ATS	4面 3人設定
飛翔鮫	1,835,990	KATANA	ランクB
スーパークイックス	261,760	PEACE	全面クリア
ニューアルカノイド	1,057,730	宮 川	ハード設定 全面クリア
スーパーハングオン	31,032,160	RV1	ミニライドオンタイプ
トップシークレット	2,168,700	ATSM,S	ノーマル
バブルボブル (1P)	5,555,550	RVI-K・T	全面クリア ハード設定
サンダーセプター	384,320	RUI-K・T	ノーマル設定
妖怪道中記	苦行の道	BBS	1コイン

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 第2山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン (ヴァインヤード)	44,072,120	コムサデ KOZUKE	80秒ノーマル 5'01"00
アウトラン (デスバレイ)	53,708,460	EXD. WARRIOR	同上↗↘↗↗ 4'48"56
アウトラン (デュアルウェイ)	49,066,130	AUA	同上↘↘↘↗ 4'52"50
アウトラン (レイクサイド)	48,753,540	AUA	同上ノーマル 4'55"56
☆エクスターミネーション	1,008,680	KYS-SP.	1コイン標準 最終面クリア
エクスターミネーション	1,791,870	VAM	1コイン標準 8面
飛翔鮫	6,736,860	EXP. WARRIOR	1コイン エリア999
妖怪道中記	天界到達	KYS-SP.	2コイン イージー設定
ローリングサンダー (ニューバージョン)	494,500	アルバトロス	3人設定 最終面クリア
エイリアンシンドローム	1,266,600	アルバトロス威至	3人設定 2-4

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	10,000,000+α	M.C.K	エリア999 +α
★ローリングサンダー (ニューバージョン)	1,001,940	MAI	最終面クリア 3人設定
エイリアンシンドローム (1P)	1,213,900	大庭範人	2-6
スーパークイックス	538,210	おちゃらけ TAKAKO	13面 PASS6回
ラスタンサーガ	968,100	CHIEMI'S 他2名	全面クリア
アウトラン (海外版・ヴァインヤード)	4'53"43	KOZUKE	イージー ↗↗↗↗
アウトラン (海外版・デスバレイ)	4'42"25	CHIEMI'S	イージー ↘↗↗↗
アウトラン (海外版・ストーンヒル)	4'42"59	CHIEMI'S	イージー ↘↗↘↗
アウトラン (海外版・デュアルウェイ)	4'43"90	KOZUKE	イージー ↘↗↘↘
アウトラン (海外版・レイクサイド)	4'47"71	KETSU	イージー ↘↘↘↘

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界	妖怪ぬらりにょひけ 十横○ん太郎	2コイン
ジャンボウ	314,700	魔の波局症候群 KOZUKE	36面クリア
スーパークイックス	202,300	BOS-少年ジェット	4面
飛翔鮫	10,000,000+α	KAS-緑の少年	エリア999
魂斗羅	2,529,700	大庭範人	最終面クリア 1コイン
マーブルマッドネス	195,850	関根幸生	
アウトラン (海外版・レイクサイド)	55,831,730	COMMECADU KOZUKE	4'47"71
アウトラン (ディアルウェイ)	55,276,150	排他的プレミアム論者KOZUKE	4'42"53
アウトラン (デスバレイ)	55,911,340	VINEYARD43sec KOZUKE	4'47"81
サンダーセプターⅡ	517,890	愛の黒海団数学教団 妖怪ぬらりにょひけ	ランクA マスター

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー (ニューバージョン)	430,940	部位愛死-MTS	10面クリア 3人設定
ラスタンサーガ	1,646,900	CPM-J.M	1コイン 最終面クリア
バブルボブル	9,999,990	IEN	最終面クリア
飛翔鮫	1,611,990	ATARI-KAD	エリア250
マスタッシュボーイ	140,160	COM	
ル・マン24 (ミニスピンタイプ)	597"6	ZEP	タイム優先 64秒設定
カルノフ	999,999	戸畑のALEC・WIN	1コイン 全面クリア
エイリアンシンドローム (1P)	1,748,000	大庭範人	3-3
魂斗羅 (1P)	4,006,200	大庭範人	最終面クリア
タイムスキャナー	457,500	LUMCHAN /	

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン (エキスパート)	30,343,600	FUL	18面 ゴール直前
エイリアンシンドローム (1P)	1,786,600	SPREAM-REI	3-3 1コイン
エクスターミネーション	1,150,980	M・H	7面
妖怪道中記	天界到達	常連からたま連へ…そのうち…	1コイン クリア
アウトラン (ヴァインヤード)	5'04"68	Y・I	
アウトラン (レイクサイド)	4'51"87	CVC	
マスタッシュボーイ	799,280	DAMAX	32面
アウトラン (デスバレイ)	5'01"03	JAZZ	
ワンダーモモ	348,300	GPL (竹内浩司)	4-4 クリア

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
720°	279,900	DAMAX メダルスコア372	イージー1コインオール
スーパースプリント	153,350	TORK	1コイン前回と同じランク
アウトラン (UP・レイクサイド)	4'50"25	みらくるこめっと in パパ	80秒イージー
アウトラン (UP・デスバレイ)	4'50"18	ま○けのすずを身につけたくりぼー	同上
飛翔鮫	10,000,000+α	不幸な人々	1コイン 27周目
エイリアンシンドローム (1P)	7,362,300	ACU-EPS	11-4
ローリングサンダー (ニューバージョン)	387,620	CLOVIS-KEN	3人ノーミス クリア
エクセライザー	1,915,400	ACT-EMPTY	1コイン 36面
サイコソルジャー	699,900	KING・ナイト	最終面まで
妖怪道中記	魔海	ACT-もりくん	1コイン

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マスタッシュボーイ	1,018,620	TOM'S	ノーマル 3人設定
魂斗羅 (1P)	10,000,000+α	Mr.まさし君	ノーマル5人 最終面クリア
魂斗羅 (2P)	2,152,600	Mr.まさし君 TOM'S	ノーマル5人 最終面クリア
エクセライザー	2,733,300	ACT-EMPTY	ノーマル 47面
ローリングサンダー	377,820	CLOVIS-KEN	ノーミス クリア
サイドアーム (1P)	3,935,400	Mr.まさし君	5機設定 最終面クリア
サンダーセプターⅡ	501,910	Mr.まさし君	マーシャル ランクA
サイキック5	3,983,100	ZED 風間亜土	最終面クリア 残り9人
特殊部隊ジャッカル (1P)	474,000	大庭範人	4機設定 全面クリア
ワンダーモモ	81,300	ACT-もりくん	3-1

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	1コイン天界到達	CRAMP BOY HTL-Y,N	共に証人あり イージー
☆エイリアンシンドローム (1P)	10,000,000+α	SPREAM-REI	16-6で達成 4人設定
臥竜列伝 (1P)	4,488,320	TTY	3-1 5人 キャラ=張飛
マスタッシュボーイ	1,369,350	HTL-塩田屋	23面 5人設定
ローリングサンダー (ニューバージョン)	947,820	MAI	10面クリア 3人設定
アウトラン (ヴァインヤード)	4'41"62	SPREAM-SOL	敵車ランク イージー
アウトラン (デスバレイ)	4'38"62	CRAMP BOY	通過ルート ↗↗↘↗
アウトラン (ストーンヒル)	4'39"96	SPREAM-SOL	通過ルート ↗↗↘↘
アウトラン (デュアルウェイ)	4'40"31	SPREAM-SOL	通過ルート ↘↘↗↘
アウトラン (レイクサイド)	4'40"31	LIBRINIAN	

プレイシティキャロット西荻店 東 京
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆アウトラン（ヴァインヤード）	4'39"43	大湊忠志（RUN）	↗↗↗↗ 敵車イージー
★アウトラン（デスバレイ）	4'37"78	EXCHANGER	↗↗↘↗ 75秒設定
★アウトラン（ストーンヒル）	4'38"53	EXCHANGER	↗↗↘↘ タイム優先
★アウトラン（デュアルウェイ）	4'37"78	EXCHANGER	↗↘↘↘
★アウトラン（レイクサイド）	4'38"06	LIBRINIAN	↘↘↘↘
ダライアス（1P・ニューバージョン）	6,597,680	EXCHANGER	Yゾーンクリア ノーマル
妖怪道中記（ニューバージョン）	人間界	RESET-KOZO	1コイン クリア
エクセライザー	2,807,500	大湊広志（RUN）	39面
スーパースプリント（1P・1コイン）	354,110	LIBRINIAN	18-1（レース137）
ダブルドラゴン（1P）	94,020	大湊忠志（RUN）	最終面クリア 1コイン

亀戸キャロットハウス 東 京
東京都江東区亀戸2-20-3 ☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（1P・旧バージョン）	6,251,850	DAMAX	Yゾーンクリア ノーマル
臥竜列伝（1P）	941,230	新・打倒もり…㊟	8面 キャラ=張飛
☆エクスターミネーション（1P）	2,160,740	渡辺-CHA	8面クリア
スーパークイックス	409,990	Sounano	8面クリア 1コイン
エクセライザー	824,200	げじげじ	24面クリア 1コイン
飛翔鮫	10,000,000+α	満里奈とY.N	エリア999 +α
ラスタンサーガ	2,290,500	めん方くん	3面
魂斗羅（1P）	2,411,200	CGP-CHIR	全面クリア
バルトリック	349,490	ガラス屋麻巳ちゃん	5面クリア
カルノフ	999,990	ACT-EMPTY	全面クリア

ゲームインフォルム 東 京
東京都武蔵野市境南町2-7-20 ☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス	849,830	KK	
SDI	153,500	山　田	10面クリア
エイリアンシンドローム	417,900	RACCOON	5面
臥竜列伝	419,090	RACCOON	
ダンクショット	10面 121×117	INK	
ダンクショット	121×118	桜　井	
バミューダトライアングル	1,653,100	でーもん	
飛翔鮫	4,965,370	Y.S	
サイキック5	1,702,200	RACCOON	8面クリア
超時迷宮レジオン	934,500		

ゲーム中央プラザ 東 京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F ☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ビギナー）	3'06"86	山下茂樹	19,814 660pts
アウトラン（レイクサイド）	29,912,370	落合　潤	タイム記載なし
妖怪道中記	輪回界到達	EXG	2コイン
忍者くん阿修羅ノ章	5,195,490	T.O	4面
飛翔鮫	6,000,000+α	EXGANDER	エリア997 途中でやめる
エイリアンシンドローム（1P）	1,024,200	EXGANDER	2-4（11面）
ラスタンサーガ	970,900	EXGANDER	全面クリア 残機2
魔境戦士	473,500	EXGANDER	6面ボス
魂斗羅	1,902,900	EXGANDER	全面クリア
トップシークレット	1,027,350	N.N	記載なし

花小金井キャロットハウス 東 京
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	餓きの谷	地獄の道化師 平野於美	1コイン 宝2つ
妖怪道中記	天界クリア	BLUESUPER 駄来亜種	3コイン
臥竜列伝	272,530	KEN	4面
ワンダーモモ	298,200	UTA	4-4 クリア
スーパークイックス	587,530	KOT	12面
サイキック5	3,396,500	伊　達	8面クリア
飛翔鮫	1,413,100	戦闘狂-ヌケガケ	エリア242
魂斗羅	3,529,000	大庭範人	全面クリア
サイドアーム	1,957,900	戦闘狂-ZED	1コイン ノーミス
ローリングサンダー（ニューバージョン）	284,640	めざせダーメスト ウソスコアは誰だ	ノーマル 8面

ゲームセンタープレイシャトー 神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F ☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（1P）	6,127,760	ILG-K・M	ノーマル Yイカクリア
ダライアス（2P）	6,503,940	ILG-K・M & ECM-SIN	ノーマル Yイカクリア
ダライアス（1P）	5,137,620	ILG-HAMER	ノーマル Vカメクリア
☆忍者くん阿修羅ノ章	B-全31面クリア	ECL-AOY	ノーマル 1コイン
妖怪道中記	天界クリア	EXTREM-JOE	ノーマル 1コイン
エイリアンシンドローム（1P）	5,974,100	ILG-K.M	10-2 ノーマル
☆エクスターミネーション（1P）	1,369,200	VMT-ILG 吉田 真澄	全面クリア ノーマル
ラスタンサーガ	954,400	DIS	全面クリア ノーマル
臥竜列伝（1P）	2,013,780	DOR	6面 ノーマル
マスタッシュボーイ	639,500	VMT-ILG 吉田 真澄	25面 ノーマル

プレイシティキャロット伊勢佐木町店 神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（1P）	6,102,910	KCN	ACEINTY クリア
ダライアス（2P）	5,561,620	でんすけ たろすけくん	Wゾーン クリア
魂斗羅	2,638,400	IGA-M.M	1コイン クリア
飛翔鮫	10,000,000+α	でんすけ	
妖怪道中記	天界クリア	EXTREME -JOE	1コイン
ワンダーモモ	337,200	KAS 緑の少年	最終面クリア
★スーパークイックス	1,094,800	HTL（シチュー）-REO Y.Y	2周目の7面
ジャンボウ	366,700	MON	22面
エクスターミネーション	1,245,500	MON	8面
臥竜列伝	848,000	MON	

ウィルトークタイトー上大岡店 神奈川
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10-9 ☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990	セキ ヨウヤ 関 陽也	ZAP4 58面クリア
ダライアス（ニューバージョン）	6,381,660	ナベクラ カズヤ 鍋倉 和也	Yゾーンクリア ハード
トップシークレット	1,044,500	アキバ コウイチ 秋葉 晃一	1コイン クリア
ラスタンサーガ	846,100	オカダ ジュン 岡田 淳	1コイン クリア
☆エクスターミネーション	1,365,870	ヒノデ タカシ 日出 孝史	1コイン クリア
忍者くん阿修羅ノ章	6,053,810	アメミヤ アキノル 雨宮 昭徳	14面クリア
妖怪道中記	2面 苦行の道途中	タチミ タテキ 鉄拳 立見 千城	1コイン クリア
スーパーハングオン（ビギナー）	3'24"50	フチュウ エイイチ 府中 栄一	
飛翔鮫	1,213,300	フカザワ マサノブ 深沢 正信	
アウトラン（ストーンヒル）	4'52"37	フカザワ マサノブ 深沢 正信	通過ルート ↗↗↘↘

プレイ・アイシー鶴巻店 神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183 ☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	1,159,390	カラムーチョ竜太	エリア176 5機設定
エイリアンシンドローム（1P）	1,639,800	ARC-VGC	3-1
エクスターミネーション（1P）	1,214,580	おかず Pochi	8面
ラスタンサーガ	418,000	GOT	4面
魂斗羅（1P）	1,810,800	今井カプリーニ	1コイン 全面クリア
エクセライザー	1,043,200	ブッツン・ケニーはシュシが好き	34面
妖怪道中記	餓きの谷宝2ケ	GOT	1コイン
妖怪道中記	天界到達	GOT	3コイン
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	609"7	ハイパー森田	
ダンクショット	全試合クリア	渡　辺	121×117で10試合目勝利

大船キャロットハウス 神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界到達	吉田八木さおり	2コイン クリア
妖怪道中記	人間界到達	CCV	1コイン クリア
☆臥竜列伝（1P）	10,000,000+α	MBW	1コインクリア(9-1)
☆エクスターミネーション	1,714,450	ECM-FISCHER	1コイン クリア
魂斗羅	1,732,100	吉田八木さおり	1コイン クリア
ファミリースタジアム	年俸4600万	ECM-CREAMY	FvsG 19-0
アウトラン（レイクサイド）	4'52"25	ECM-FISCHER	
タイムスキャナー	1,896,060	ECM-RYUNEN	3ボール
サイコソルジャー	1,732,100	CCV	1コイン クリア
飛翔鮫	3,550,980	ECM-アッキョー	エリア626

カミノー古町プレイハウス 新 潟
新潟県新潟市古町7-938 ☎025-224-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記（1コイン）	全面クリア	DEL	餓鬼界到達 神様なし
妖怪道中記（2コイン）	全面クリア	Spream -TOM	天界到達 神様なし
ル・マン24	550,700	張	ランク ノーマル
サイコソルジャー（1P）	289,500	くり丸	ランクノーマル 3人設定
マスタッシュボーイ	1,382,840	Spream -TOM	24面 ワープ1回
飛翔鮫	5,189,460	Spream -TOM	エリア899
沙羅曼蛇	3,938,100	くろだ	ハード5機設定 6-2
魂斗羅	2,829,300	Spream -TOM	ハード5人設定全面クリア
エクスターミネーション（1P）	1,682,040	サージェントルーク吉田直美3世	LIFE 3000
カルノフ	999,999+α	Spream -TOM	全面クリア

プレイシティキャロット長岡店 新 潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	輪回界	せいろく	1コイン
妖怪道中記	人間界	どこぞの人	3コイン
ワンダーモモ	335,300	工藤尚郎	4-4クリア
沙羅曼蛇	2,830,900	SOL	4-5
臥竜列伝	430,790	MAC	
マスタッシュボーイ	796,350	ACE 近藤	WARP 27面
★エクセライザー	3,569,200	ER?-幸浩	52面
超時迷宮レジオン	683,350	ACE 近藤	2周目 救助1名
ジャンボウ	2,469,800	SYN	5機設定 バンダーッ!
エクスターミネーション	1,248,160	鈴木さと子	8面

ウィルトークタイトー新潟店 新 潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909 ☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エクスターミネーション	1,777,140	吉 田	1コイン 8ステージ
サイコソルジャー	244,450	くり丸	
飛翔鮫	3,860,040	ACM.TOM	エリア681
ラスタンサーガ	531,300	ACM.TOM	4面クリア
妖怪道中記	輪回界到達	DEL	1コイン
ル・マン24	551,180	狩 野	
ダライアス（1P・ACFJOTY）	3,564,250	.AA	Yゾーンクリア ハード
スーパーハングオン（ビギナー）	17,171,380	ET	3'12"18
アウトラン	40,987,090	HEY.TOM Ⅲ	4'52"53
忍者くん阿修羅ノ章	1,117,790	WIN-DEX	1コイン

ダイエーレジャーランド高岡店 富 山
富山県高岡市駅南1-2-1 ダイエー高岡店内 ☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界到達	MANZI	2コイン
忍者くん阿修羅ノ章	1,056,800	MANZI	14面
エイリアンシンドローム	1,180,500	MANZI	13面
アウトラン（デュアルウェイ）	41,440,630	ともや	75秒設定 4
ラスタンサーガ	1,003,400	MTG 浜本邦明	全面クリア
SDI	37,300	たかまる	4面
エクスターミネーション	961,870	MANZI	8面
ワンダーモモ	168,100	TAKAYUKI	3-4
飛翔鮫	1,000,480	やんちゃ姫	エリア181
大列車強盗	65,700	みなみ	1-3

プレイシティキャロット金沢店 石 川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F ☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	5,553,700	ぜっと	エリア979
アウトラン（デスバレイ）	4'45"06	やんちゃ姫	コース9
アウトラン（デュアルウェイ）	4'44"43	お に	コース12
タイムスキャナー	5,563,600	NOB	コンティニュー
臥竜列伝（1P）	9,311,930	朝日新聞記者田畠恒保教頭	4周目8面
ダライアス（1P・ニューバージョン）	5,397,320	SOFINA田畠恒保教頭	Wゾーンクリア・Bランク
エイリアンシンドローム（1P）	1,095,700	YAN	2周目4面 1コイン
★マスタッシュボーイ	1,824,050	童話作家田畠恒保教頭	1コイン 50面
トップシークレット	2,188,690	HCM-MAD from 星ケ丘	1コイン 2周クリア
超時迷宮レジオン（1P）	4,079,600	ぱあっちILLver.4.0	1コイン 2周目12面

ゲームインカナザワ 石 川
石川県金沢市安江町3-4 ☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
SDI（1P）	21,380	AZA	3面クリア
エイリアンシンドローム（1P）	500,200	コナちゃん	4面クリア
サイコソルジャー（1P）	649,200	AMI	4面クリア
ブロックギャル	78,390	赤井 修	
タイムスキャナー	670,360	やんちゃの姫	
ダンクショット（1P）	9試合クリア	NTT	119×116
カルノフ	999,999	DKI 軍団	9面クリア 5人設定
アウトラン（デスバレイ）	41,030,410	LEGEND	75秒設定 4'49"56
ローリングサンダー（ニューバージョン）	441,260	LOVELY とくちゃん	10面 5人設定
バブルボブル（1P）	9,115,320	チャーリー笹舗	7周目98面

ゲームセンター大野プレイランド 福 井
福井県大野市陽明町1-1401 ☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	7,525,820	TSP	
バブルボブル（2P）	5,241,250	TSP & MAM	全面クリア
サイキック5	351,500	松田啓二くん	4面目
妖怪道中記	天界到達	CRYSTAL ROD	2コイン
妖怪道中記	餓きの谷の終	EXTEND THEA.S	1コイン
ワンダーモモ	308,100	EXTEND THEA.S	4-4 1コイン
ラスタンサーガ	1,061,200	Y.N THEPFN	1コイン 全面クリア
飛翔鮫	2,101,350	TSP	エリア365
ハレー彗星	8,512,590	ZAP®（はぐれメタル）	53面
奇々怪界	552,000	THE PFN & ZAP（はぐれメタル）	11面

ゲームセンター元町バンダナ 福 井
福井県福井市中央1-12-5 ☎0776-23-6097

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇（1P）	5,349,600	GMC-キンタ（F・K）	8周1面 1コイン
トップシークレット	2,175,600	GMC-キンタ（F・K）	1コイン 全面クリア
グラディウス	10,000,000+α	GMC-キンタ（F・K）	27周4面
サイコソルジャー	1,915,600	GMC-M・T	1コイン 全面クリア
サイコソルジャー	1,897,800	K・V・Z	1コイン 全面クリア
魂斗羅（1P）	1,948,900	GMC-M・T	1コイン 全面クリア
ジャンボウ	1,200,000	MSG	
妖怪道中記	第5世界クリア	GMC-M・T	人間界
アルカノイド	1,206,700	GMC-KANAI	全面クリア
魔境戦士	521,000	GMC-M・T	7面 1コイン

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンシンドローム（1P）	1,111,100	HTLただいあす!	1コイン 13面
エクスターミネーション（1P）	2,747,490	DAZZLE UMI	1コイン 8周
超時迷宮レジオン（1P）	785,770	HTLただいあす!	1コイン ハード
ラスタンサーガ	813,400	スーパーゲーマー一成	最終面クリア 1コイン
妖怪道中記	天界到達	HTLただいあす!	2コイン
ガントレット	10,000,000+α	DAZZLE ぼちゃ+てらちん	エルフ レベル555
スーパーリアル麻雀	110,900	駿台甲府 Dokan	
アレスの翼（1P）	160,900	HELL	1コイン 3面
ボスコニアン	216,690	DAZZLE GEE	1コイン 11面
ワンダーモモ	287,100	工藤尚朗	1コイン 4-4

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺町1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界クリア	UNI（本田）	4コイン
臥竜列伝	1,452,000	UNI（本田とAU）	7面
飛翔鮫	3,398,190	UNI (SUPER.E)	498面
ラスタンサーガ	9,999,900+α	UNI（本田）	全面クリア
ワンダーモモ	176,300	UNI（本田）	3-4
マスタッシュボーイ	1,335,710	B.I	
魂斗羅（1P）	10,974,100	UNI（本田）	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	899,980	UNI（本田）	全面クリア
エクセライザー	1,683,200	UNI (SUPER.E)	41面
サイドアーム（1P）	2,756,700	UNI（本田）	全面クリア

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界到達	C & P (ILM)	2コイン
エイリアンシンドローム（1P）	1,266,300	HTL ただいあす	1コイン 13面
臥竜列伝（1P）	865,560	C & P (ILM)	1コイン長安 キャラ=張飛
エクスターミネーション（1P）	2,262,660	C & P (BAA)	8面 1コイン
マスタッシュボーイ	1,272,140	B.I	
サイコソルジャー（1P）	836,150	WWWA	最終面
ワンダーモモ	283,800	工藤尚朗	4-4
魂斗羅（1P）	4,155,600	UNI（本田）	1コインクリア 永パなし
飛翔鮫	10,000,000+α	DAZZLE (TN-KO)	エリア999 残10機+α
モモコ120%	1,616,500	CAPY倶楽部 ♥ (CAPY)	4周目15歳

ゲームセンターヤマト　長野
長野県飯山市南町12-7　☎0269-62-4939

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24（スピンタイプ）	617"1	ACN-MAT	
アウトランDX（デュアルウェイ）	4'51"81	ACN-MAT	通過ルート ↗↗↖↗
アウトランDX（レイクサイド）	5'01"12	ACN-MAT	通過ルート ↗↗↗↗
アウトランDX（デスバレイ）	5'02"51	ACN-MAT	通過ルート ↗↖↖↖
妖怪道中記	裁きの谷後半	ACN-MAT	1コイン
沙羅曼蛇（1P）	1,962,600	ACN-MAT	ノーマル設定
ローリングサンダー（ニューバージョン）	369,060	ACN-MAT	10面 3人設定
サイドアーム（1P）	2,163,700	ARCADIA Ⓡ 田辺晶之	全面クリア 1コイン
ファンタジーゾーン	10,932,650	ACN-MAT	ノーマル設定
源平討魔伝	鎌倉クリア	10名の方	ランク3

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界到達	AIQ	2コイン
ワンダーモモ	307,600	宮　下	
ローリングサンダー（ニューバージョン）	872,600	BIL	全面クリア
飛翔鮫	10,000,000+α	H.I.M 他2名	
スーパーハングオン（ビギナー）	3'03"17	AIQ	
スーパーハングオン（ジュニア）	5'30"68	AIQ	
エイリアンシンドローム（1P）	1,529,600	マイナー TAN (GAW)	3-3
エクスターミネーション	1,409,920	恵一and恵美	8面の最後の真のボス
ダライアス（Wゾーン）	4,451,600	BPS	ノーマル
ダライアス（Vゾーン）	4,927,640	H.I.M	ノーマル

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンシンドローム	614,500	HCM-MOLE	5面
妖怪道中記			記載なし
超時迷宮レジオン	234,810	ABC	
スラップファイト	1,511,500	バットマン	
飛翔鮫	1,088,540	J.MAC	エリア172
アウトラン（レイクサイド）	4'58"87	NTT	
無頼拳（1P）	58,500	MIT	
カルノフ	834,880	S.S	
サイドアーム	2,397,700	RX-鈴木佳子さんのⓂ	
グラディウス	2,987,800	J.MAC	6-4

レジャックinUFO　岐阜
岐阜県各務原市藤原六軒町1-4　☎0583-83-4223

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タイムスキャナー	4,627,710	J.P.F.	1コイン 3ボール
SDI（1P）	61,390	J.P.F.	5面 イージー
妖怪道中記	輪回界	J.P.F.	1コイン
エイリアンシンドローム（1P）	679,400	J.P.F.	7面 1コイン
アウトラン（ヴァインヤード）	4'42"34	J.P.F.	車イージー 正攻法
アウトラン（デスバレイ）	4'40"93	J.P.F.	車イージー 正攻法
ダンクショット（1P）	全面クリア	J.P.F.	2分設定
パーフェクトビリヤード	42,600	家具屋吉宝	7面 1コイン
スペースハリアー	38,529,390	J.P.F.	全面クリア
アウトラン	88,767,160	参考記録	3'51"01

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界到達	SPREAM-FKS	1コイン
ワンダーモモ	350,000	SPREAM-FKS	1コイン 最終面クリア
飛翔鮫	10,000,000+α	SPREAM-FKS	エリア999 +α
☆エクスターミネーション（1P）	最終面クリア	SPREAM-FKS	1コイン 面数優先
エクスターミネーション（1P）	4,082,830	SPREAM-FKS	1コイン 8面
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	595"6	SPREAM-FKS	タイム優先
サンダーセプターII	510,900	SPREAM-FKS	マスター ランクB
タイムスキャナー	1,550,400	FIGHT ! ICZER-1	ニューゲーム
エクセライザー	1,000,000+α	FUN	32面
スーパースプリント（1P）	130,090	FUN	1コイン 50面

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん阿修羅ノ章	10,000,000+α	ガキ はくさい	カウンターストップ
ル・マン24（スピンタイプ）	598"0	RPM-APEX	ノーマル
ル・マン24（スピンタイプ）	557,510	RPM-APEX	ノーマル 1ミス
飛翔鮫	10,000,000+α	KARI	ノーマル
ラスタンサーガ	1,192,300	ラーメンよしず	5面 ノーマル
妖怪道中記	天海	園田隆之	2コイン ノーマル
ダンクショット	FINAL 120-117	PHOENIX	ノーマル
ダライアス（1P）	6,169,160	PM-APEX	ノーマル Y面クリア
ダライアス（2P）	7,270,170	きつねとたぬき	ノーマル Y面クリア
沙羅曼蛇	4,085,700	LPN 松本 (APEX)	6-2 ノーマル

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	302,700	大 内	最終面クリア
エクセライザー	404,500	FAP	
怒号層圏	298,400	柴田寧博	
アルカノイド	887,840	KOSHIO	
飛翔鮫	4,327,320	PCB	
快傑ヤンチャ丸	531,100	北川きよし	
ラリーX	346,770	RAX	24面
ドラゴンバスター	1,459,800	KK SM	
妖怪道中記	人間界	北川きよしFTB	3コイン クリア
ローリングサンダー	551,120	てらちゃん	

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魂斗羅	1,968,000	森	
ワンダーモモ	331,200	FAPqFAPqFAPqFAP…	4-3
ダライアス（1P）	5,559,180	EAP…qこうじのジャガイモ	Yゾーンクリア
アウトラン（レイクサイド）	39,033,200	駒見太郎	4'47"93
サイコソルジャー	1,474,800	ピッピ	1コイン 最終面クリア
トップシークレット	1,115,350	池田貴情	2周目3面
エイリアンシンドローム（1P）	1,120,600	だからどーした!	1コイン 12面
飛翔鮫	7,534,000	杉山敬洋	
妖怪道中記	天界	浪越央敬（T・H）	1コイン
忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990+α	POMPOMq菊川涼音(SIGH)	

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-55-8611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	597"5	HCM-てった	タイム優先
スーパーハングオン（ビギナー）	3'00"31	HCM-てった	タイム優先
エイリアンシンドローム（1P）	1,631,500	EXTRA (MSS)	3-3 (17面)
サイコソルジャー（1P）	1,823,250	HCM -SCR&STI	全面クリア
エクスターミネーション（1P）	1,494,370	EXTRA (GAG)	1コイン 8面
臥竜列伝（1P）	3,298,360	HCM -SCR&STI	2-8
タイムスキャナー	1,615,470	EXTRA (AGF&IMM)	1コイン
飛翔鮫	3,158,100	E・X・W -Y・K	エリア531
マスタッシュボーイ	955,130	EXTRA (IMM&AGF)	18面
ラスタンサーガ	1,051,800	EXTRA (MSS)	6面

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイコソルジャー（1P）	600,400	菊川涼音 (SIGH)	6面
飛翔鮫	10,000,000+α	Spream-FKS	エリア999 +α
マスタッシュボーイ	315,740	MR.XことMAX	
エクセライザー	999,800+α	BYE BYE (SIGH)	
魂斗羅（1P）	2,203,900	DEATH(TSO)守備 流英大帝	最終面クリア
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	617"1	MR.XことMAX	
奇々怪界	5,000,000+α	XPD-APEX会長	11周目でやめた
サンダーセプターII	285,950	UCXはウソつき	
アルカノイド	864,610	こーだのばーか	
ファンタジーゾーン	12,004,500	XPD-APEX会長	

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンシンドローム（1P）	6,777,200	HCM-NIX FINAL	3人時間切れ 12-3
臥竜列伝（1P）	4,895,940	HCM-SCR & STI	3周目5面 3人張飛
サイコソルジャー（1P）	1,878,800	HCM-SCR & STI	クリア ノーエブリ
トップシークレット	2,219,030	HCM-てった	3機 全2周クリア
タイムスキャナー	6,271,720	HCM-MOLE	5ボール3周目 1面クリア
マスタッシュボーイ	903,990	きわめてかもしだ	28面
ワンダーモモ	403,900	FPG-MTS	4-4 クリア
アウトラン(新Ver・ストーンヒル)	4'45"12	HCM-NCR (MAD)	イージー
アウトラン(新Ver・デュアルウェイ)	4'40"96	HCM-てった	イージー ↘↘↗↘
アウトラン(新Ver・レイクサイド)	4'43"56	HCM-てった	イージー

ゲームコーナーエース　愛知
愛知県江南市赤童子町大堀101　☎0587-55-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン(UP・ヴァインヤード)	4'56"03	あらら ㋢	75秒設定 イージー
アウトラン（デスバレイ）	4'48"71	エキスパート ㋢	通過ルート ↘↗↗↗
アウトラン（ストーンヒル）	4'45"46	るうちゃん	通過ルート ↘↗↘↗
アウトラン（デュアルウェイ）	4'42"93	世話師 ㋢	通過ルート ↘↘↗↘
アウトラン（レイクサイド）	4'46"46	新人社員 ㊎	75秒設定 イージー
☆エイリアンシンドローム（1P）	10,000,000+α	BROS (ルート2)	17-3 3人設定
飛翔鮫	10,000,000+α	BROS（ルート2,今枝だ!!）	エリア999 +α
沙羅曼蛇（1P）	9,977,400	BROS (今枝だ!)	13-5 5機設定
サイキック5	12,539,300	BROS (ルート2)	全面クリア 4機設定
サイドアーム（1P）	3,680,100	スペランカー	全面クリア 5機設定

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キッドのホレホレ大作戦	1,421,900	倉持政弘	17面
エイリアンシンドローム（1P）	1,375,500	谷川　誠	
バミューダトライアングル（1P）	6,053,820	杉山忠則	全面クリア
妖怪道中記	裁きの谷	三輪大介・岩城信正	
飛翔鮫	6,290,140	鵜崎貴久	999面
沙羅曼蛇（1P）	5,559,500	杉山忠則	7-6
XXミッション	1,124,100	平松哲也	
ローリングサンダー	283,160	森　正洋	8面 3人設定
ファンタジーゾーン	12,380,800	長谷川広瀬	4-1
熱血硬派くにおくん	714,400	森　正洋	7-4

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（Yゾーン）	10,676,190	K,G (UUU and H,I)	Dランク,エブリボーナス
ダライアス（Vゾーン）	5,436,700	K,G (AKI and SAL)	Dランク,エブリボーナス
ダライアス（Wゾーン）	4,262,980	ASG-OJM	Dランク,エブリボーナス
ダライアス（Zゾーン）	6,752,630	K,G (T,H)	Dランク,エブリボーナス
ダライアス（Xゾーン）	8,244,200	K,G (UUU)	Dランク,エブリボーナス
ブレイウッド	2,066,660	鈴木佳子さん好きじゃのⓂ,RX-78	1コイン
魂斗羅	1,833,900	DFUからヨニヤンと瀬東のみんなへ	最終面クリア
タイムスキャナー	2,376,640	HCM-MOLE	1コイン 最終面クリア
エイリアンシンドローム	546,900	XYZ	1コイン
サイドアーム	2,403,200	ケイティ-SCZ^2	1コイン

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンシンドローム（1P）	546,600	一刻館に住む男 ガンシップmkII	1-5
飛翔鮫	1,154,030	ミンキーモモ	エリア192
超時迷宮レジオン（1P）	328,560	祝響子さんご結婚 ガンシップmkII	
妖怪道中記	4面	宵ちゃん	1コイン
サイドアーム（1P）	1,851,100	引退間近の音無ガンシップmkII	1コイン 全面クリア
アウトラン（デュアルウェイ）	5'07"53	引退の究極超人 ガンシップmkII	75秒設定 ↘↗↘↘
ダンクショット	10試合目	音無響子さん後援会 ガンシップmkII	122-123で負け
魂斗羅（1P）	223,100	えーちゃん	4面
カルノフ	999,999	名なしのごんべえ	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	985,640	ミッキー	5人設定

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ビギナー）	2'55"72	FPG(ETU)	55秒設定
スーパーハングオン（エキスパート）	9'43"80	HCM-てった	55秒設定
スーパーハングオン（ジュニア）	5'28"64	HCM-てった	55秒設定
★ル・マン24（ミニスピンタイプ）	593"7	HCM-FOX	タイム優先
ラスタンサーガ	885,300	RVV	1コイン 全面クリア
エクスターミネーション（1P）	1,435,710	FPG(SHO)	8面1コイン
エイリアンシンドローム（1P）	1,624,500	FPG(SHO)	14面
超時迷宮レジオン（1P）	1,736,630	FPG(TEM)小野	
忍者くん阿修羅ノ章	1,096,320	FPG(MTS)	20面 1コイン
ワンダーモモ	459,900	FPG(MTS)	1コイン 4-4クリア

ゲームセンターアスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンシンドローム（1P）	1,292,800	Sgt.Pepper	2-6
沙羅曼蛇	4,413,700	PAO²	6-5
サイコソルジャー（2P）	1,780,600	H.Y & X1	最終面クリア
飛翔鮫	11,111,110	Sgt.Pepper	エリア999
忍者くん阿修羅ノ章	919,230	KIM	1コイン9面
ローリングサンダー（ニューバージョン）	514,030	Sgt.Pepper	1コイン7面 3人設定
アウトラン（ヴァインヤード）	5'03"03	PAO²	通過ルート ↗↗↗↗
SDI（1P）	32,170	NAM	3面防衛
ダンクショット	7試合目	M.MITA	115対116
ラスタンサーガ	485,600	5面がめくれない MPY	5面道中

ビデオインマツヤ丸太町店　京都
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側　☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界到達	北野.LGQ.ひで	2コイン
アウトラン（レイクサイド）	4'48"96	吉田賢司	
アウトラン（デュアルウェイ）	4'49"90	吉田賢司	
タイムスキャナー	1,870,440	堀江くん	
ハングオン	4'56"85	STACAMI	
アウトラン（ヴァインヤード）	4'51"53	JSGA-SET	
飛翔鮫	10,000,000＋α	超速連射DRU	エリア999 ＋α
奇々怪界	1,000,100	RX大阪軍団	17面
ダンクショット	10試合クリア	モンド	
ダークミスト	701,280	裸亜具LGQ	

ダイエーレジャーランド藤ノ森店　京都
京都府京都市伏見区深草キトロ町82 ダイエー店内　☎075-642-4100

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラスタンサーガ	545,600	玉ちゃん	5面目
トップシークレット	123,950	アンデス西島	5面クリア
妖怪道中記	地獄界到達	FZR	2コイン
カルノフ	999,999	DLLの勇士	1コインクリア
エクスターミネーション	1,159,070	ROCKY	8面
飛翔鮫	2,656,230	マイケル宮崎	エリア248
バブルボブル	3,076,650	おーいぴっちゃらくーん	
スーパーバブルボブル	6,245,660	あいくーん	クリア
魔境戦士	315,400	DLLの勇士	
臥竜列伝	720,220	マイケル宮崎	9面

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	5,542,160	Sgt.Pepper	1コイン エリア984
忍者くん阿修羅ノ章	694,300	N.F	コンティニュー有クリア
バブルボブル（1P）	9,999,990＋α	Sgt.Pepper	ZAP3回 難度C
エイリアンシンドローム（1P）	1,302,000	Sgt.Pepper	13面
エクスターミネーション（1P）	1,333,890	DAN	8面
スーパークイックス	291,930	MON	8面
ティードオフ	8アンダー	MON	1コイン 22面クリア
奇々快界	770,000	YOU	13面
魔境戦士（1P）	219,950	NON	エリア4
サイコソルジャー（1P）	588,550	X1-24H	6面目 1コイン

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（ヴァインヤード）	4'45"46	5コース制覇は夢ではない RYO!	ルート 左左左左
アウトラン（デスバレイ）	4'41"87	完全制覇は時間の問題だ!!のRYO	ルート 左左右左
アウトラン（ストーンヒル）	4'41"84	秘かに全コース制覇を狙っているRYO	ルート 左左右右
アウトラン（デュアルウェイ）	4'43"09	ふってわいた災難男 BOBBY	ルート 右右左右
アウトラン（レイクサイド）	4'43"93	計算ではもっと縮むぞ! BOBBY	ルート 右右右右
ラスタンサーガ	842,800	やりました! の BOBBY	ノーミスクリア 5人設定
ローリングサンダー（ニューバージョン）	446,880	岡本さんより強い谷さん! ねこの水島	ノーミスクリア 3人設定
エクスターミネーション（1P）	1,552,850	○○○○子より長山洋子	1コイン8面
マスタッシュボーイ	898,590	ワギャン!の BOBBY	23面
トップシークレット	2,194,660	川本だい!!	4ミス 全面クリア

なんばCITYビッグキャロット　大阪
大阪市南区難波5-1-60 なんばCITY内　☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	201,200	松本利也	4-3
スーパーハングオン（ビギナー）	3'01"00	AYANOさん F.C	敵車ノーマル
スーパーハングオン（シニア）	7'37"41	GCF-ABI (OSAKA)	敵車ノーマル
ラスタンサーガ	952,300	当店は9時開店です	全面クリア
飛翔鮫	7,494,630	LUM-Y.H	エリア999
ワールドウォーズ	215,460	石田健一ロリ	5面
エクスターミネーション	1,091,010	STAC-T.S	7面
アウトラン（レイクサイド）	4'50"71	FR-ICEDOOR	通過ルート ↘↘↘↘
エイリアンシンドローム（1P）	1,282,900	RX-JYU	2-6
ダライアス（1P・旧バージョン）	5,582,760	前嶋真人	Yゾーンクリア ハード

プレイシティキャロット京橋店　大阪
大阪府大阪市都島区東野田町5-1-19　☎06-358-1585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	10,000,000＋α	KJG-時の河を越えて＋生稲晃子	エリア999＋αノーマル
妖怪道中記	天界到達	原チャリレーシングチームはこの世の恥	4コインクリア ノーマル
アウトラン（ヴァインヤード）	4'51"53	PC関大前のHART-A♣B♣Eだよ	
アウトラン（デスバレイ）	4'51"06	KJG-うしろ髪ひかれ隊	
アウトラン（ストーンヒル）	4'51"53	KJG-CUTTLEFISH-Y	
アウトラン（デュアルウェイ）	4'51"84	岸和田のORF	
アウトラン（レイクサイド）	4'52"43	POKETの DIRTY RAIR	
エクスターミネーション（1P）	1,831,230	RX-牧くん & Q	8面
エイリアンシンドローム（1P）	1,677,700	RX-JYU	17面
臥竜列伝（1P）	1,176,210	KJG-KEIFNR ＋斎藤満喜子	7面長安 キャラ=張飛

ゲームセンターニュー光　大阪
大阪府大阪市南区心斎橋筋2-33　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
SDI	110,030	サスケ	ノーマル
エイリアンシンドローム（1P）	232,000	ノロマ	ハード
飛翔鮫	442,450	ドンキーコング	エリア78
アルカノイド	823,740	山下一郎	全面クリア
妖怪道中記	地獄到達	AK	1コイン
忍者くん阿修羅ノ章	429,510	MS	ノーマル
ブロックギャル	124,540	Tモリタ	ノーマル
大列車強盗	132,700	ムラサキ	ノーマル
ラスタンサーガ	353,700	トシヒデ	ノーマル
パーフェクトビリヤード	116,400	ユウジ	8面 ノーマル

ハイテクセガ103　大阪
大阪府堺市北瓦町2-1-28 ヤングタウン103　☎0722-21-7266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ビギナー）	3'03"41	GCF-ABI. (OSAKA)	
妖怪道中記（ニューバージョン）	天界到達	NC 天夏冬	2コイン
トップシークレット（旧バージョン）	22,473,200	A.I-川本だい!!	全2周クリア
SDI（1P）	23,870	A.I-SVB	3面
飛翔鮫	1,723,500	大垣浩一	エリア299
エイリアンシンドローム（1P）	1,442,800	大垣浩一	3-1
サイコソルジャー（2P）	1,427,750	ピコ.ZEN	1コイン 最終面
アウトラン（ストーンヒル）	4'49"90	GCF-You-Suga	
アウトラン（デスバレイ）	4'50"96	FUK-HAS	
アウトラン（デュアルウェイ）	4'54"54	FUK-HAS	

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	10,000,000＋α	HART-てっち21	18周目 999＋α
妖怪道中記	歎きの谷	P-ABC	1コイン ランクC
妖怪道中記	地獄界到達	WAX.み	3コイン ランクC
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	609'1	HART-A♣B♣E	
スペースハリアー（シットダウンタイプ）	41,170,570	HART-てっち21	1コイン 5人設定
エクスターミネーション（1P）	938,090	ナムコクラブNO1 Kyoko.G	7面のラスト
臥竜列伝（1P）	2,307,510	GAMING-ZOE	2周目万里 イージー
超時迷宮レジオン（1P）	1,611,010	HART-てっち21	3周目
エイリアンシンドローム（1P）	488,200	はかあらしれーしんぐちーむ HART	5面のボス
アウトラン（ヴァインヤード）	4'47"34	HART-A♣B♣E	通車ランク イージー

ビデオゲームレーダー　大阪
大阪府東大阪市吉松2-1-1　☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	393,920	名なしのゴンベエ	
忍者くん阿修羅ノ章	1,450,160	ALK !	18面
妖怪道中記	天界	西本	3コイン
カルノフ	987,610	玉置健司	7面
ザインドスリーナ	1,242,240	オバQ & OBQ	
バブルボブル	5,103,490	う〜んとってもオバQ	
バブルボブル	6,600,700	優柔不断なESP成長のない藤井寺	ZAP1回 100面
アルカノイド	932,660	松田由記美	32面クリア
沙羅曼蛇	1,683,000	松井孝至	ランクアップ 3周目1面
ワールドカップ	76	中野	全面クリア

マイコンゲームI，B & ZONE　兵庫
兵庫県尼崎市東園田5-46-10　☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん阿修羅ノ章	865,400	FENCO IXY・PAL	1コイン ノーマル
飛翔鮫	4,077,340	げんすい.きだ	エリア723
妖怪道中記	3コイン 天界	金井智史	ハード
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	555,220	千夏チャン	定走LAP 608.4
魔境戦士	677,200	クニクリクル	ノーマル
タイムスキャナー	1,061,210	Akichan	ノーマル 1コイン
アルカノイド	1,602,100	IXY-PAL	1コイン
ティードオフ	−8 22ホール	千夏チャン	1コイン
スラップファイト	9,999,990＋α	ゾーリンゲン	エリア261 1コイン
ワールドカップ	ファイナル 8-0	トコロテンベイビー	1コイン

アミューズメントファンシティローレンI&II　和歌山
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ビギナー）	3'17"71	川植郎史	
ル・マン24	550,810	松本利也	603"8
ワンダーモモ	295,810	津田祥寿	全面クリア
サイドアーム	2,475,200	大川晃義	
ファンタジーゾーン	13,059,300	中村　清	
スラップファイト	9,999,990＋α	岡本智年	全面クリア
ラスタンサーガ	839,300	山本将之	
飛翔鮫	1,067,270	北岡卓也	
1942	700,590	西　光利	
バブルボブル	2,320,920	加納　浩	

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界到達	RED	2コイン クリア
アウトラン（ストーンヒル）	5'03"93	GRY	
エクスターミネーション（1P）	1,038,480	古志	1コイン 8面
サイコソルジャー（1P）	531,550	VTR	1コイン 最終面
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	608"5	TAC	タイム優先
サンダーセプターII	499,150	古志	最終面
スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990＋α	VTR RED	4-75 4-86
ワギャン	127	GRY	
ワンダーモモ	334,800	RED	1コイン 全面クリア
臥竜列伝（1P）	1,139,490	VTR	最終面 キャラ=張飛

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん阿修羅ノ章	818,440	つるみ	Bコース9面
忍者くん阿修羅ノ章	544,950	田中	Cコース13面
スーパーハングオン（ビギナー）	8,516,890	利守	
ラスタンサーガ	1,059,000	つるみ	ノーマル3面
キッドのホレホレ大作戦	1,368,300	コーヒー	22面
飛翔鮫	1,192,400	森	エリア199
必殺無頼拳（1P）	407,350	3GYKK	2周クリア
バブルボブル（1P）	5,288,510	原田敏之	100面クリア ザップ3
サイキック5	5,437,600	A.K	7面
魂斗羅（1P）	1,814,400	CCB	全面クリア

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-22-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	555,740	ともみちゃん大好き	5人設定
魂斗羅	1,511,400	HAN	5人 1コイン
サイコソルジャー	563,250	HAN	5面クリア ノーマル
ワンダーモモ	329,500	TAN	クリア ノーマル
スーパークィックス	2,317,900	MIYUKI	5機設定
ジャンボウ	1,097,800	MIYUKI	36面
アルカノイド	1,028,280	K.M	1コイン 全面クリア
源平討魔伝	999,900＋α	ひまじん	ノーマル 1コイン
マスタッシュボーイ	777,080	YAM(倉敷)	ノーマル
エイリアンシンドローム	503,600	ARIEL	6面 ノーマル

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デスバレイ）	4'53"43	HKS	
アウトラン（デュアルウェイ）	4'54"56	一面	↘↘↘↗
アウトラン（ヴァインヤード）	5'18"53	BWF	むすめ ↗↗↗↗
アウトラン（デスバレイ）	5'22"18	BWF	女の子 ↗↗↗↘
スーパーハングオン（ビギナー）	3'16"42	モモンガ	ゴール ノーマル
ダライアス（ニューバージョン）	6,364,520	一面	Yゾーン ノーマル
ダライアス（ニューバージョン）	5,364,920	一面	Xゾーン ノーマル
飛翔鮫	1,044,940	KO	ノーマル
エイリアンシンドローム	450,200	山田 (EXE)	ノーマル
大列車強盗	159,900	・・Y	1-4 ノーマル

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	1,000,000	フォゾン一刻(DON)	エリア180
ローリングサンダー（ニューバージョン）	293,820	ひとみとみきは俺のものだ㊙	3人設定
沙羅曼蛇	1,588,300	ひとみとみきは俺のものだ㊙	
妖怪道中記	畜生界到達	MIO	1コイン クリア
魂斗羅	2,111,300	RUN	1コイン 全面クリア
ラスタンサーガ	296,600	ZOM	
XXミッション	1,133,100	㋪サラリーマン	
アウトラン	40,147,580	RUN	4'51"93 Bコース
カルノフ	999,999＋α	ラッキーマリー	全面クリア 1コイン
アルカノイドII	763,900	ラッキーマリー	全面クリア 1コイン

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（エキスパート）	30,602,700	E・A	17面
エクスターミネーション	1,416,460	G.M.C-DURAN	1コイン8面（最終面）
☆忍者くん阿修羅ノ章	1コイン31面クリア	G.M.C-N・K	
飛翔鮫	10,000,000＋α	G.M.C-DURAN	エリア999
臥竜列伝	8,774,270	G.M.C-RIZ	4周目8面 キャラ=張飛
ダライアス（旧バージョン）	5,845,830	R.A.YOKARO	1コインYゾーンランクC
ラスタンサーガ	2,189,700	XYZ.XYZ	最終面クリア
トップシークレット	2,166,720	XYZ.ABC	2周目クリア
エイリアンシンドローム（1P）	1,071,700	XYZ.XYZ	11面
SDI	161,950	G.M.C-RIZ	10面 パーフェクト1回

プレイシティキャロットパーツボックス　熊本
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館2F　☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記（1P）	天界到達	なとわーる	投入硬貨5枚
飛翔鮫	2,230,010	PAC	
ラスタンサーガ	725,200	S-OKT	1コイン ノーミス クリア
エイリアンシンドローム（1P）	1,164,800	UHYAHYA	
ダライアス（1P）	5,485,970	飛翔里芋	ACEIMRX クリア
ダライアス（1P）	6,309,930	S-OKT	ACEINTY クリア
ダライアス（2P同時）	1P-2,535,850	1P-IMO 2P-GAL	2P-2620710
ダライアス（1P）	4,009,950	S-OKT	ACEFIMSY ノーミス
スーパーハングオン	19,407,000	富永康成	初級コース 3'13"69
ダライアス	3,656,500	避暑鮫	ABDGLRW ノーミス

ビッグキャロット高松店　香川
香川県高松市片原町2-4　☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界到達	入江君&しょうちゃんMIO	
スーパーハングオン（ビギナー）	3'15"86	HRC	
エクスターミネーション（1P）	875,630	しょうちゃんMIO	7面
ワンダーモモ	306,000	フォゾン一刻DON	4-4
ローリングサンダー（ニューバージョン）	351,520	ATA-CHAN	3人設定
飛翔鮫	10,000,000＋α	フォゾン一刻DON	エリア999
魂斗羅（1P）	2,675,000	フォゾン一刻DON	全面クリア
サイドアーム（1P）	4,706,900	フォゾン一刻DON	全面クリア
サンダーセプターII	476,090	フォゾン一刻DON	
沙羅曼蛇（1P）	10,000,000＋α	フォゾン一刻DON	14-5

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンシンドローム	539,700	岩下 茂信	5面・ボス
妖怪道中記	オールクリア（餓鬼界）	小林 春夫	6コイン 50円 2ゲーム
ラスタンサーガ	1,213,200	小林 春夫	4面
沙羅曼蛇	3,054,900	古野 裕志	4-5
魔境戦士（1P）	329,950	橋本 佳尚	1コイン 5面
飛翔鮫	1,133,820	山下 邦人	エリア182
アウトラン（デュアルウェイ）	49,838,310	片山 道久	4'45"81
アルゴスの戦士	2,015,710	山下 邦人	13面 50円2ゲーム
グラディウス	1,939,400	前田　徹	5周目の4面
サーカスチャーリー	155,940	豊田 一夫	3周目の4面

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
臥竜列伝（1P）	206,160	チラノザウルス	4面長江 キャラ=張飛
マスタッシュボーイ	375,050	T・O・Y	12面
エイリアンシンドローム（1P）	361,700	NEW	ノーマル
妖怪道中記	天界	NMC	3コイン
ラスタンサーガ	479,900	D・Q	3面
パーフェクトビリヤード	148,200	VTZ	1コイン 10面
飛翔鮫	1,203,220	飛翻吉川	エリア197
タイムスキャナー	929,800	NMC	ノーマル
エクセライザー	381,300	DEN	ノーマル
魂斗羅	228,700	NMC	1コイン

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（1P）	5,134,760	N.K	Xゾーンクリア ハード
エクスターミネーション（1P）	1,110,080	CAPTCH-ALL P.J.M	1コイン
忍者くん阿修羅ノ章	1,649,440	GON SS	
トップシークレット	1,005,800	佐川雄一	2周目 コンティニュー有
飛翔鮫	7,763,900	SURPASSER KENII	エリア999＋α
パーフェクトビリヤード	62,000		6面
カルノフ	999,999	SURPASSER JAN	最終面クリア
サイコソルジャー（1P）	1,000,000	SURPASSER R.T	全面クリア 継続有
スーパーデッドヒート（1P）	10,000,000	SUR-LEE R.T V.T 清水	全面クリア
バミューダトライアングル（1P）	2,176,450	SURPASSER R.T	最終面クリア 1コイン

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バルトリック	113,820	永田哲也	2面
魔境戦士（1P）	321,350	永田哲也	5面
ワンダーモモ	147,400	永田哲也	3-4
忍者くん阿修羅ノ章	311,450	山口　泉	15面
エクスターミネーション（1P）	255,570	宮崎泰一	3面
魔境戦士（2P）	420,800	石本　章 & 永田哲也	8面
特殊部隊ジャッカル（1P）	388,300	石本　章	
XXミッション	214,100	山下邦人	ノーマル
スーパークイックス	169,280	本多さん	5面
飛翔鮫	382,760	浦川　聡	エリア68

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	10,000,000＋α	MGF NYA	エリア999＋α
☆エクスターミネーション（1P）	10,000,000＋α	MGF 瀬野	1コイン 全面クリア
忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990＋α	AHO 田川	1コイン 3人設定
☆エイリアンシンドローム（1P）	10,000,000＋α	MAC-TAG	3人のみ 99面以上
ラスタンサーガ	2,136,500	MGF 瀬野	1コイン 全面クリア
マスタッシュボーイ	1,197,920	MAC-TAG	1コイン 27面
アウトラン（新Ver・レイクサイド）	57,378,560	MAC-TAG	4'47"06 車イージー
アウトラン（新Ver・デュアルウェイ）	54,484,140	MGF 瀬野	4'48"64 ↘↗↘↘
アウトラン（新Ver・デュアルウェイ）	49,219,140	MAC-TAYO	4'48"18 ↘↘↗↘
☆エクスターミネーション（2P）	10,000,000＋α	MGF 瀬野 ますきんぐゾル	全面クリア

高知プレイハウスウイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デスバレイ）	47,390,840	RYU	4'55"93 ↗↗↘↗
アウトラン（レイクサイド）	46,291,240	MPS REO SPEEDWAGON	5'00"65 ↘↘↘↘
アウトラン（ストーンヒル）	28,730,370	WIN-スペシャル	5'16"06 ↘↗↗↘
沙羅曼蛇	7,173,200	Y.M	1コイン 9周目5面
ハングオン（シットダウン）	36,110,660	RYU	5'01"81
ファンタジーゾーン	11,687,700	MPS REO SPEEDWAGON	17面
エンデューロレーサー（シットダウン）	33,213,333	RYU	4'04"5
カルノフ	162,550	JACK THE RIPPER	3面
バブルボブル（2P）	3,803,900	・M・&・C・	100面クリア
スーパーボブルボブル	9,999,990＋α	長田和也	58面 ZAP6回

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	742,610	HA・HA	全面クリア
ワンダーモモ	173,300	スパイキャッチャー・J3	3-4
エクセライザー	358,100	小島英二	
ローリングサンダー（ニューバージョン）	249,560	百武　淳	3人設定 8面
サイドアーム	1,828,100	安田愛美	1コイン 全面クリア
沙羅曼蛇	1,549,700	泰　貴史	1コイン 3-1
忍者くん阿修羅ノ章	347,560	墓　法師	1コイン 5面
ビリヤード	137,800	1987.L・P LUKY AGE	8面 1コイン
サンダーセプターII	128,760	1987.L・P LUKY AGE	2面
サンダーストーム	28,400	1987.L・P LUKY AGE	1面

ヤングパレスゲームセンター　沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2 サンシティ通り　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンシンドローム	1,663,900	えっくす	17面
SDI（1P）	67,880	えっくす	5面 パーフェクト1回
SDI（2P）	31,900	えっくす&しいぴい	ノーマル
超時迷宮レジオン	1,803,600	かっとお	
カルノフ	999,999＋α	K.K	全面クリア
飛翔鮫	1,771,010	M.N	
XXミッション	1,365,400	えっくす	
ブロックギャル	96,210	えっくす	
ダンクショット	10面 115:124	えっくす	1'30"設定 全面クリア
妖怪道中記	地獄界	おならのブータ	1コイン クリア

東映無線通販センターがオープン

東映無線がこのほど“東映無線通販センター”をオープン!!というわけで，JR秋葉原より徒歩約10分のところにショールームを兼ねた東映無線通販センター（住所：〒113東京都文京区湯島1-2-4神田セントビル1F　☎03-256-3334)がオープンしました。

約100m²の店内には，TOEIブランドのディスプレイやパソコン，計測器，AV商品が空間を生かした近代オフィスのように並べられ，キミの欲しいディスプレイなどが目のあたりに見れ，まさに「パソコンホビーの殿堂」といった感じ。

また，応対してくれるお店の人も，いかついオジサンではなく，ヒゲの店長の浜田さんと21才という若さと美ぼう(?)の吉田由香子さん。2人の平均年令26才のフレッシュ・コンビですよ。

通販関係の窓口を一本化し，迅速（じんそく)，丁寧（ていねい）な応対をしてくれる東映無線5店目の“東映無線通販センター”，来店できないキミは通販を利用してみては？（くわしくは広告ページを見てね）



▲東映無線通販センター店舗



▲店内にはパソコンやディスプレイがズラリ

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

NEC

Q 僕はPC−6001mkIIにスピーカをつなごうと思うのですが，友人に，インピーダンスが8オームのスピーカでないと接続できないと聞きました。本当でしょうか？

また，4オームのスピーカだとつなげても音が悪くなるといったことはあるのでしょうか？

〔兵庫県明石市・ジェダイ騎士16才〕

A とくに8オームのスピーカでなければならないということはありません。

4オームのスピーカを接続してもだいじょうぶですし，音が悪くなるようなことはありませんから安心してください。

〔回答者：Mr. 60〕

Q PC−6001mkIIで，スーパーインポーズができますか？

もしできるなら，どのようなものが必要ですか？

〔北海道旭川市・保坂祥平13才〕

A PC−6001mkIIにはスーパーインポーズ・ユニットのインターフェース・コネクタが付いています。

ここに，PC−60M54というスーパーインポーズ・ユニット(価格：39,800円)を接続すればホームビデオにテロップやタイトルを入れたりして編集が楽しめるようになります。

〔回答者：Mr. 60〕

Q PC−6601に付いているユーテリティ・ディスクのファイルが壊れてしまい，ディスクのフォーマットができなくなりました。どうすればよいでしょうか？

〔東京都板橋区・新保康夫15才〕

A ともかくユーティリティ・ディスクが必要ですから，購入したお店か，NECのサービスステーションでそのメディアの修理について相談してみてください。また，NECパソコンインフォメーション・センターでも相談にのってくれます。

これを機会に大事なディスクは必ずコピーを取っておくようにしたいものですね。

〔回答者：Mr. 66〕

Q PC−6601SRで“FORTRAN”を使うには，どのようなものが必要ですか？

〔神奈川県小田原市・大倉達也18才〕

A PC−6601SRに残念ながらFORTRANはありません。

PC−6601SRは8ビットのZ80系のCPUを使っていますから，CP／Mを使えればFORTRAN80などが使えるはずですが，そのCP／MOPC−6601SR用のものが単体で売られていないので，走る言語もないということになります。

〔回答者：Mr. 66〕

Q PC−8801とPC−8801mkIIで使える，純正5インチ・フロッピーディスク・ドライブ・ユニットを教えてください。

〔広島県佐伯郡・浪漫14才〕

A PC−8801には，外付けドライブとしてPC−80S31K（5インチ2D，価格：108,000円）があります。

また，PC−8801mkIIには，内蔵ドライブとして，PC−8801mkII−FD1（5インチ2D1ドライブ，価格：60,000円）があります。

〔回答者：やっちゃん〕

Q PC−8801mkIISRにサウンド・ボードを三つ増設すると同時にFM音源を12和音だせますか？

〔東京都三鷹市・末永　誠14才〕

A PC−8801mkIISRには，拡張スロットが三つありますが，サウンド・ボードは一つしか増設できません。したがってFM音源は6重和音までです。

また，他のPC−8801シリーズでもサウンド・ボードは一つしか増設できません。

〔回答者：やっちゃん〕

Q PC−8801mkIIFRで使える「マウス」にはどのようなものがありますか？　価格や機能などくわしく教えてください。

〔石川県羽咋郡・たかみつひろし13才〕

A PC−8801mkIIFRに対応しているマウスにはパラレル・マウスとシリアル・マウスがあります。

パラレル・マウスは，専用のインターフェースに接続し使用します。NECからはPC−8872(価格：9,800円)があります。

一方のシリアル・マウスはRS−232Cに接続し使用します。こちらはアスキー社，日本エレクトロニクス社のものがありPC−8801シリーズに対応しています。

なお，どちらのマウスも，ソフトが対応していなければ使えませんので注意してください。

〔回答者：猫〕

Q PC−8801FHで使用でき，ハガキに印字できるプリンタを教えてください。

〔茨城県真壁郡・小貝　孝？才〕

A PC−8801FHには，PC型番のプリンタすべてが使えます。

その中で，ハガキ印字が可能なのは，熱転写プリンタでは，PC−PR406m，PC−PR101TL，PC−PR201TLです。

ドット・インパクト・プリンタでは，PC−PR201V，PC−PR201H2が，あります。また，カラー・インクリボン・カートリッジの使用により，8色で文字やグフィックをプリントすることができます。ただし，PC−PR406mは，モノクロ専用です。

〔回答者：猫〕

Q 今度PC−88VAを買おうと思っているのですが，VAで従来の88シリーズ用ジョイスティックは使用できますか？

また，VA専用のジョイスティックはないのでしょうか？

〔東京都江東区・とくめいきぼう13才〕

A PC−8801シリーズで使用可能なジョイスティックには，キーボード・コネクタを使うものと，汎用I／Oインターフェースを使うも

のの２種類があります。

キーボード・コネクタを使用するジョイスティックは，ＭＲ以前の機種用が発売されておりますが，ＰＣ－88ＶＡ用のものは今のところ発売されておりませんので，使用できません。

一方，汎用Ｉ／Ｏインターフェースを使用するジョイスティックは，ＰＣ－88ＶＡのマウス・インターフェースに接続して使用できます（対応していないソフトは使用できないので注意！）。

〔回答者：**やっちゃん**〕

Q 最近ＰＣ－8800シリーズでビデオアート・ボードというものが発売されましたが，ＰＣ－9800シリーズ用のものはありませんか？

〔福岡市・**永野英太郎16才**〕

A ＰＣ－9800シリーズ用にはビデオアート・ボードは発売されていません。ですがＰＣ－9800シリーズでスーパーインポーズを実現するためのオプション・ボードとしてＰＣ－9801－25（価格：58,000円）があります。本機を拡張スロットに実装することによって，グラフィックスや文字などをテレビ番組やＶＴＲの映像と合成することができます。

ただし，実装可能な本体は，ＰＣ－9801／Ｅ／Ｆ／Ｍ／Ｕ／ＵＶ／ＶＦ／ＶＭ／ＶＸ（Ｖ30ＣＰＵのみ使用可能）／ＸＬ（ノーマル・モードＶ30使用時のみ）です。

また，ディスプレイは，640×200ドットの解像度を持つものが必要ですが，このとき，テキスト画面に漢字表示はできません。

〔回答者：**小戦略**〕

松　下

Q ぼくは，ＦＳ－Ａ１を持っているのですが，１画面に40字×24行で表示できないのですか？

〔埼玉県入間郡・**くさりさばなめぞう13才**〕

A つぎのようにＢＡＳＩＣ命令を入力して画面の桁，行数を変更することができます。まず，ＳＣＲＥＥＮ␣０⏎と入力して画面モードを変更します。

つぎに，ＷＩＤＴＨ␣40⏎と入力して１行の字数を40字にします。画面の一番下の行にファンクション・キーの内容がでているので，ＫＥＹ␣ＯＦＦ⏎と入力すれば40字×24行の画面となります。

電源を切ってもこの画面を保持しておきたい場合にはさらに，ＳＥＴ␣ＳＣＲＥＥＮ⏎と入力しておきます。ＳＣＲＥＥＮ０では最高80字×24行に設定できます。ＳＣＲＥＥＮ␣０⏎，ＷＩＤＴＨ␣80⏎で80字×24行となります。

（注）␣はスペース・キー，⏎はリターン・キーを押すという意味です。

〔回答者：**ＢＵＬＵＭＡ**〕

Q パナソニックのプリンタ（ＦＳ－ＰＷ１）とＦＤドライブ（ＦＳ－ＦＤ１）は，ＭＳＸ１で使えないでしょうか？

〔千葉市・**外村文雄15才**〕

A ＦＳ－ＦＤ１はＲＡＭ16ＫＢ以上であれば，ＭＳＸ１でもＭＳＸ２でも使えます。ただしＭＳＸ－ＤＯＳを使用する場合はＲＡＭ64ＫＢ以上必要となります。

ＦＳ－ＰＷ１は，内蔵のワープロ・ソフトを使わないのであればＭＳＸ１でも使えます。内蔵のワープロ・ソフトはＶＲＡＭ128ＫＢ以上のＭＳＸ２パソコンでのみ使用できます。

〔回答者：**ＢＵＬＵＭＡ**〕

Q ＦＳ－4700Ｆで，ＢＡＳＩＣのプログラム・リストを印字する方法を教えてください。

〔福島市・**金子浩一15才**〕

A 本体ＲＡＭ上にあるプログラム・リストを印字するには，プリンタに用紙（Ａ４以上）をセットして，ＬＬＩＳＴ⏎と入力します。また，フロッピー・ディスクのファイル名を印字するには，ＬＦＩＬＥＳ⏎と入力します。

〔回答者：**ＢＵＬＵＭＡ**〕

Q ＦＳ－Ａ１でビデオ入力はできますか？もしできるのなら，どのようなものが必要なのでしょうか。

〔茨城県北相馬郡・**保科克浩11才**〕

A ＦＳ－Ａ１のスロットにＦＳ－ＵＶ１（６月発売予定，価格：39,800円）を接続すると，ビデオ編集が楽しめます。ＦＳ－Ａ１背面のビデオ入力端子にビデオデッキなどの出力端子から映像を送ります。そのビデオ入力映像にタイトルを入れたり，文字を流したりと，パソコン画像との合成が可能です。

さらに設定した時間にメッセージを流すタイマー機能，16ドット漢字ＲＯＭ，データ保存用ＳＲＡＭ，外字作成機能，お絵描き機能などビデオ編集に役立つ機能を内蔵しています。

〔回答者：**ＢＵＬＵＭＡ**〕

カ　シ　オ

Q ＰＢ－100Ｆ用増設ＲＡＭパックのＯＲ－１Ⓔの価格を教えてください。また，これをつけるとどのくらいＲＡＭが増えるのですか？

〔北海道小樽市・**平沼　孝13才**〕

A ＯＲ－１Ⓔは，標準価格 3,000円です。このアダプタを接続すると，1,568ステップまで容量が増えます。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

Q カシオのプリンタ（ＣＰ－７）について，くわしく教えてください。

〔神奈川県横浜市・**今泉健治12才**〕

A ＣＰ－７（**価格**：39,800円）は，ＭＳＸパソコン対応のカラー・グラフィック・プリンタです。

プロッタ・モードとプリンタ・モードの２種類のモードを持ち，非水性４色カートリッジ・インクを使用し最大16色を表現できます。

用紙は，紙幅114㎜のロール紙またはカットシートが使えます。

文字サイズは，普通文字（40桁），拡大文字（20桁），縮少文字（80桁）の３種類が目的に合わせて選べ，印字速度は毎秒６文字（普通文字）です。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

Q カシオのポケコンで，音楽演奏のできるものはありますか？あれば，くわしく教えてください。

〔滋賀県栗太郡・**井村英二15才**〕

A カシオのポケット・コンピュータで音楽機能を備えたものはありませんが，プログラム機能を持つ関数電卓ＦＸ－602Ｐ（価格：29,500円）だと，カセット・インターフェースのＦＡ－２（価格：7,900円）とテープ・レコーダを連動して音楽を自動演奏したり，作曲や編曲をして楽しむことができます。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

Q カシオのＱＤドライブのＱＤ－７は，パソコン本体のＲＡＭが64ＫＢなくても動きますか？

また，ＣＡＳＱＤコマンドで，カセットにセーブしたプログラムをＱＤに転送できると聞いたのですが，本当ですか？

〔愛媛県伊予郡・**菅　俊博15才**〕

A クイックディスク・ドライブＱＤ－７（価格：34,800円）は，ＱＤ－７のインターフェース・カートリッジを装着し電源を入れることにより自動的にＭＳＸＱＤ－ＢＡＳＩＣ（クイックディスク専用に開発されたオペレーティング・システム）が使える状態になります。その際，ＭＳＸ本体のＲＡＭ容量は関係ありません。

また，ＣＡＬＬ　ＣＡＳＱＤ命令を使うことにより，カセット・テープにセーブしてあるファイルをＱＤへ転送することができますが，転送できないようにプロテクトのかかっているものについては転送できません。市販のソフトの場合，転送できないようにプロテクトのかかっているものもあります。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

シャープ（ＭＺ）

Q ＭＺ－1500に適したディスプレイを教えてください。また，ＭＺ－1500は普通の家庭用テレビに接続できますか？

〔栃木市・**田鎖　豪13才**〕

A　ＭＺ-1500に使えるディスプレイは，200ラスター仕様のディスプレイであれば使用可能です。ＭＺ用ディスプレイとしては，ＭＺ－１Ｄ151(Ｂ)などが可能です。また，家庭用のテレビへも接続可能です。ただし，専用ディスプレイより，表示品位がどうしても落ちてしまいます。

〔回答者：ＭＺいちばん〕

Q　ＭＺ－2500とＭＺ－１Ｐ17を使っているのですが，グラフィック画面のカラー・ハードコピーは取れるのでしょうか。取れるなら，その方法を教えてください。

〔宮崎市・匿名希望!!16才〕

A　カラー・ハードコピーを取るための便利なソフト『印刷ごっこ』が，マイコンシステム企画より発売されています。内容は，つぎのとおりです。参考にしてください。

◎256色(320×200ドット時）のカラーコピーが簡単にできる。
○320×200ドット……256色／16色
○640×200ドット………16色
○640×400ドット………16色
各グラフィック画面の対応モードは，プログラムが自動的に判別します。

◎ＢＡＳＩＣ(ＢＡＳＩＣ－Ｍ25)，または他のシステム上からでも，カラーコピーができる。
『印刷ごっこ』に付属のユーティリティを使って，アルゴキーに登録しておけばアイコンを選択するだけで，カラーコピーが可能です。

◎ＢＡＳＩＣ上で，サブ・ルーチンとして使用できる。
カラーコピー・ルーチンを確保するプログラムを用意していますので，ＢＡＳＩＣの「ＣＡＬＬ」命令を実行することが可能。

なお，価格は6,000円です。また，当然のことながら，カラー印刷する場合，カラーのインクリボン・カセットが必要です。

〔回答者・ＭＺいちばん〕

Q　ＭＺ－2500のマシン語・音楽に関するわかりやすい本があったら教えてください。

〔神奈川県横須賀市・小林寛明14才〕

A　マシン語の本ということではありませんが，㈱電波新聞社から「スーパーＭＺ活用研究」〈ハード＆ソフトマスター編〉定価：2,000円が発売されています。ＭＺ－2500の内部解析を中心にしていろいろと参考になる資料も含まれています。ＭＺ－2500ユーザーであれば必ずそばに置いておきたい本だと思います。

〔回答者：ＭＺいちばん〕

★　★

シャープ(Ｘ１)

Q　Ｘ１Ｆでプログラムを打ち込んでいるのですが，"'"(アポストロフィー)のだしかたがよくわかりません。どうやって打つのですか？

〔岐阜県可児市・松尾俊雄16才〕

A　プログラム中でよく見かける「'」(アポストロフィ)のマークは［ＳＨＩＦＴ］キーを押しながら［7］を押すと表示させることができます。

雑誌などで見かける「'」のマークは画面上では「'」と表示されます。これは，単にコンピュータのフォント(文字の形)とプリンタのフォントのちがいで，同じものです。

「'」は，ＲＥＭの代用として使われるもので，プログラム中に注釈を書くためのものです。ですから，このマークを先頭につけた行は実行されません。

〔回答者：多田太郎〕

Q　Ｘ１のＢＡＳＩＣで，マージ命令とありましたが，いったいどのようなことなのですか？

〔埼玉県大宮市・高野裕司15才〕

A　「ＭＥＲＧＥ」は，アスキー形式のプログラムを，現在メモリ内にあるプログラムとを合わせる命令です。

ふつう，プログラムを「ＬＯＡＤ」すると，メモリ内にあるプログラムは消え，読み込まれたプログラムのみとなりますが，この「ＭＥＲＧＥ」命令を使うと，現在メモリに存在するプログラムに組み合わせて一つのプログラムにします。このとき，指定されたファイルはアスキー形式でセーブされたものでなければなりません。

アスキー形式でセーブされたプログラムを読み込むということは，入力デバイスがキーボードから現在プログラムの入っているデバイスにバトンタッチされたと考えることができます。従って，マージを実行すると，プログラムをキーボードから入力するのと同じことになります。

たとえば，メモリ内のプログラムの行番号とファイルの行番号とが重複していると，ファイルの行に書きかえられてしまいます。ですから，マージしたいプログラムの行番号とメモリ内のプログラムの行番号は重複させないようにしなければなりません。

〔回答者：多田多郎〕

Q　Ｘ１用のプロッタ・プリンタ(ＣＺ－８ＰＰ２)は漢字の印字ができますか？
また，全部で何色使えるのですか？

〔新潟県北蒲原郡・桐生栄一17才〕

A　プロッタ・プリンタＣＺ－８ＰＰ２で漢字を印字するには，ＣＺ－８ＰＰ２用漢字ＲＯＭ(ＣＥ－515Ｍ価格：15,000円)を接続する必要があります。
また，ペンの色は，黒，青，緑，赤の４色です。

〔回答者：多田太郎〕

Q　ミニ・フロッピーディスク・ドライブ（ＣＺ－503Ｆ)を二つつなげば，２ドライブとして使うことができますか？

〔静岡県三島市・木村剛士13才〕

A　ミニ・フロッピーディスク・ドライブ(ＣＺ－503Ｆ）は拡張端子をもっていますので，フロッピーディスク・ドライブを増設することができます。もちろん，もう１台ＣＺ－503Ｆを増設して２ドライブ・フロッピーディスク・ドライブと同じようにして使用することができますが，２台目のものは，ディップ・スイッチを切り換えてドライブ番号を設定する必要があります。

〔回答者：多田太郎〕

Q　Ｘ１Ｃ（ＣＺ－801Ｃ)と拡張Ｉ／Ｏボックス（ＣＺ－503Ｆ)を買って接続したのですがセーブとロードができません。カセットのＮＥＷ　ＢＡＳＩＣを使っているのが原因なのでしょうか？

〔東京都足立区・冨樫　聡12才〕

A　ＮＥＷ　ＢＡＳＩＣのテープ版（ＣＺ－８ＣＢ０１Ｖ2.0)はディスク制御のコマンドを持っていますので，テープＢＡＳＩＣをたちあげてもディスクにセーブ，ロードすることができます。

ただし，ＮＥＷＯＮ８以下の設定ではディスク制御のコマンドが削除されてしまいますので，ＮＥＷＯＮ［↵］もしくは，ＮＥＷＯＮ９［↵］と設定する必要があります。

〔回答者：多田太郎〕

Q　Ｘ１turboシリーズ用の，通信ソフトとモデムの価格や特徴などを教えてください。

〔山口県下関市・turbo15才〕

A　Ｘ１turboシリーズ用の通信用ソフトとモデムについてご紹介します。

- ｔurboターミナル（ＣＺ－131ＳＦ価格：8,800円）
  Ｘ１turboシリーズ用通信ソフト。
- モデム・ターミナル（ＣＺ－133ＳＦ価格：25,800円)
  モデムボードを内蔵した通信ソフト。
- モデム・ユニット（ＣＺ－８ＴＭ１価格：29,800円)
  全２重300ＢＰＳ対応のモデム・ユニット。
- モデム・ユニット（ＣＺ－８ＴＭ２価格：49,800円)
  全２重1200／300ＢＰＳ対応のモデム・ユニット。

なお，通信ソフトはいずれも２Ｄ５インチＦＤ版です。

★　★

HOT INFORMATION

この夏の一大イベント「夢工場'87」にULTIMAブース登場!!

テレビ・ラジオなどでもうおなじみの，フジサンケイグループ主催のこの夏の一大イベント「夢工場'87」に，パソコンRPGの原点ともいえる「ULTIMA（ウルティマ)」を紹介したULTIMAブースが登場します。

「ULTIMA」とは，現在流行しているパソコンRPGの草わけ的存在で，アメリカで大ヒットしたパソコン・ソフトというのは，もうご存知ですよね。

現在，第4弾である「ULTIMAⅣ」が発売され，アメリカのパソコン業界にその名を大きく刻み込みました。

ULTIMAブースは，PONYから移植，発売される日本版「ULTIMAⅣ」（PC-98，88，X1，FM-7用）とファミコン版「ULTIMA」を一早く来場者のみなさんに体験してもらおうというブースなのです。

ブースの外観は，ULTIMAにでてくるロードブリティッシュ城をイメージした作りで，通路を進んで行くと，牢屋があったり，占い師部屋があったりと，なかなか凝っています。通路を進むと中庭にでて，ここにパソコン各機種とファミコン30台が並べてあり，自由にULTIMAの世界を楽しむことができるということです。

○「夢工場'87」開催日時

7月18日(土)～8月30日(日)の44日間

○会場

東京：晴海国際見本市会場
（東・南・B・C館）

大阪：南港新国際見本市会場
（インテックス大阪）

○夢工場'87入場料

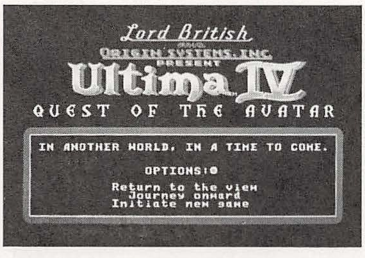
当日券：大人（高校生以上） 3,000円
小人（小・中学生） 2,500円

前売券：当日券の500円引き

○問い合わせ先

〒102 東京都千代田区九段北4－3－31
夢工場'87東京事務局

〒530 大阪市北区梅田2－4－9
サンケイ新聞社内 夢工場'87大阪事務局



▲PONYから発売されるPC98版「ULTIMAⅣ」の開発途中タイトル画面

コナミが「グラディウス2」のアイデアを大募集!!

オリジナルの骨ステージやエクストラ・ステージで大人気のコナミのMSXソフト「グラディウス」に続き，「グラディウス2」を開発することが決定しました。

開発をはじめるにあたり，前作以上におもしろいゲームにしようという意味で，ユーザーのみなさんから，ユニークで斬新(ざんしん）なアイデアをだしてもらおうと「グラディウス2アイデア公募」を行ないます。

募集部門は，

(1)ゲーム・アイデア部門

「グラディウス2」にはぜひこれを入れてほしい!!というキミたちのオリジナル・アイデアを募集しています。市販のレポート用紙に思ったことをドシドシ書こう!!

(2)ストーリー，シナリオ部門

かのバクテリアン軍に勇敢に立ちむかった前作のストーリーに負けないストーリーやシナリオを市販のレポート用紙にまとめて送ろう!!

(3)イラスト部門

「グラディウス2」のイメージをイラストにして，ハガキ大以上の白紙に書いて送ろう!!もしかするとパッケージやポスターに使われるかもしれないゾ!!

(4)モデル，ジオラマ部門

「グラディウス」のモデル，ジオラマも大募集しているゾ!!腕に自信のあるキミは，自信作を写真にとって応募してね。以上4部門です。

期間は6月15日から7月31日（当日消印有効）まで，優秀作品は表彰され，豪華商品がもらえます。

応募のあて先：〒650 神戸市中央区港島中町7－3－2 コナミ工業株式会社「グラディウス2 アイデア募集」係

「パソコンBBS電話帳」発刊のご案内とご協力のお願い

マイコンBASICマガジン編集部では，全国のパソコンBBS局のデータを満載した「パソコンBBS電話帳」と題する別冊の発行を企画し，編集作業に入っています。すでに，ほとんどのBBS局には，アンケートをお送りしておりますが，未着のBBS局，または，最近開局したばかりの局もあるかと思われます。

公開，非公開を問わず，各局の情報をまとめたいと考えておりますので，BBS局を運営されているかたは，ぜひ下記までご連絡ください。アンケート用紙を発送させていただきます。

〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部 マイコンBASICマガジン編集部「BBSの係」 ☎03-445-6111

ジー・エー・エムが，囲碁対局ソフト「碁キチくん」を開発

ソフトハウスのジー・エー・エムから，本格対局囲碁ソフトの「碁キチくん」が発売されます。

この「碁キチくん」は，碁をはじめたがどうも実力がつかないとか，こっそりうまくなりたいと考えている初級（10～15級程度）の人向けのソフトで，なんと日本棋院の認定と推選を受けたすばらしいソフトなのです。

このソフトの特徴は，最大九目まで，置き碁ができるので，中級者でも十分使えること，記録用ディスクに最高50局までの棋譜が取れるので，名人の手をあとでゆっくり研究できること，強い相手には，よりよい手筋で応手してくることをはじめ，対戦が終わったら自動的に勝負を判定してくれるなど，今までの囲碁ソフトになかった機能を満載しています。

このソフトさえあれば，キミの碁の腕前もメキメキあがることうけあいです!!

対応機種はPC－9801シリーズ(5"2DD，2HD／3.5"2DD)，FM－16βで価格は14,800円です。

ジー・エー・エムでは，この「碁キチくん」の発売を記念して，このソフトを読者の中から3名様にプレゼントします。

ご希望の人は，ハガキに①住所②氏名③年令④職業⑤電話番号，それに「碁キチくん希望」と書いて，**〒100-91 東京都中央郵便局1560号「碁キチくん」プレゼント マイコンBASICマガジン係**まで，7月8日（当日消印有効）までに送ってください。

問い合わせ先：〒144 東京都大田区蒲田1－22－18－418 ジー・エー・エム「マイコンBASICマガジン」係

NCSの新作「ガイアの紋章」発表会を開催

NCSの新作「ガイアの紋章」発表会が6月14日（日）に，新宿丸井メンズ館4階「ブラザーコムロード」で開かれます（午前10時～午後6時)。さまざまなおもしろい企画がいっぱいです。ぜひ行ってみよう！

●イベント内容

①コスチューム大会

目立ちたがり屋のキミは，ぜひ参加してみよう。参加希望者は，おもしろい衣装やハデな衣装を持って，12時30分までに会場に集合しよう。当日着替える場所もありますよ。

②人間シミュレーション大会

NCSのオリジナル・ルールに従ってプレイします。ルールについては，当日説明するそうです。優秀チームには賞や賞品を

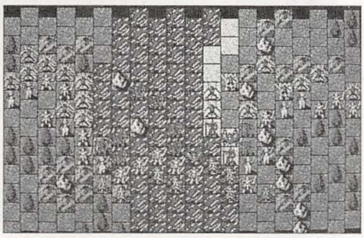
たくさん用意してあるということで，友だちをさそって，ぜひ参加してみよう。これは10時30から3回にわたって行なわれます。

③キャラクター・デザイン審査会

キャラクターを描かせたら誰にも負けないというキミにもってこい！オリジナルのキャラクター・デザインを当日会場に持って行こう。会場に飾って，審査が行なわれます。キャラクター・デザイン部門とイラスト部門にわかれていて，それぞれ発表は5時より行なわれます。

なお，くわしいことは，303ページの「NCS INFORMATION」のコーナーをご覧ください。

問い合わせ先：〒106 東京都港区西麻布4－16－13第28森ビル 日本コンピューターシステム(株)ゲームプロダクトグループ「マイコンBASICマガジン」係
☎03(486)6588



▲NCSの「ガイアの紋章」

★で・ば・ぐ

★87年7月号85ページの「カラスダス」のリストの1030行最後のIFRO＜6の不等号を≦に変えてください。

★同じく7月号160ページの「青銅の蝸牛」のリストの190行の矢印がヨゴレて見えませんでした。←←←←←↓を入れてください。

★7月号の258～259ページのペーパー・アドベンチャーにバグがありました。41番にキャッチャー「あれ使え」➡94，を入れ，41番を42番に変えてください。また130番の走る➡177を117に，ねる➡141を144に変えてください。（編集部）

BMお楽しみプレゼント⑦

①ナムコより，ゲーム・センターですっかりおなじみとなった「妖怪道中記」の必勝本「成仏への道」を20名のみなさんに。

②SNKより，アーケード版初の歌を歌うゲーム「サイコソルジャー」と，可愛いいキャラクターで人気の「アテナ」のシールをセットで3名のかたに。

応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年令④性別⑤職業⑥電話番号⑦所有パソコン（メーカー名，機種名）⑧希望の商品を書いて，7月8日（消印有効）までに，

〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社 出版部 マイコンBASICマガジン 「お楽しみプレゼント⑦」係までお送りください。

〈5月号プレゼント当選者〉

①MSXQバートは北海道伊達市・**土門哉さん**他4名のかたに

②PC－88VAのポスターは愛媛県川之江市・**山下秀和さん**他9名のかたに

③マップ特製Tシャツは愛知県名古屋市・**井上剛助さん**他9名のかたに

以上のように決まりました。なお名前を発表していないかたについては発送をもって発表とかえさせていただきます。（編集部）



▶妖怪道中記の必勝本「成仏への道」



▶「サイコソルジャー」のシール

楽しく考えてステキなプレゼントを!!
BMスーパー・クイズ

今月の出題者は **影さん！**

★今月の問題

みなさんお元気ですか？おかげさまで，マイコンBASICマガジンも独立してから，この7月号でちょうど6年目に突入しました。今後も，ますますがんばっていきますので，ぜひ応援してくださいね。もちろん，私も健在なのだ。ぐははは…。

さて，今月のスーパー・クイズとまいりましょうか。

ついに，X68000用のゼビウスがDEMPAマイコンソフトから発売されますね。そう，ゼビウスといえば，ゲームマニアのみならず，ブームを呼んだ，ナムコの秀作ゲームですね。

ところで，ナムコから，そのゼビウス以来というべき，シューティング・ゲームが発売されます（ビデオゲームです）。さて，その期待も大きなナムコの新作ビデオゲームとは，いったいなんというタイトルでしょう？

①ドラゴンスピリット
②ドラゴンバスター
③ドラゴンスープレックス

正しいと思われるものを，とじ込みハガキの解答コーナーの数字にマルを付けてお送りください。

★6月号の正解

③PSG

★5月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で以下の方々が当選されました(正解は②V30でした)。

埼玉県与野市・**西間木智志**／滋賀県大津市・**千田幸司**／大阪府堺市・**野田敬二**／埼玉県大宮市・**原田守康**／群馬県利根郡・**野田伸市**／秋田県山本郡・**小宅　淳**／埼玉県北葛飾郡・**狸塚博幸**／静岡県志太郡・**見原一朗**／栃木県宇都宮市・**井上隆二**／兵庫県朝来郡・**斉藤　巧**　以上10名

★今月の賞品

正解者の中から抽選で，DEMPAペンタン提供「ザ・リターン・オブ・イシター・トレージャーボックスII」A・Bタイプをそれぞれ10名のかたにプレゼントします。



▲トレージャーボックスII

★応募のきまり

本誌とじ込みのハガキに解答コーナーがあります。問題をよく読んで，正しいと思われる答の番号にマルをつけてください。

ハガキに住所，氏名，年令を記入し，40円切手をはって送ってください。もちろんOFコーナー等を書いてもいいですよ。

○**しめ切り**：7月8日必着
○**正解の発表**：8月号(7月8日発売)
○**当選者の発表**：9月号(8月8日発表)

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〠465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

NEW GAME REPORT

ニューゲーム・レポート

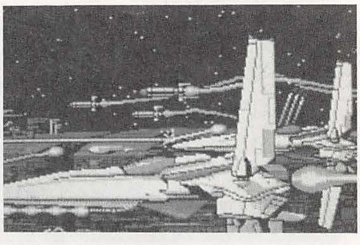
スーパーレイドック(ミッションストライカー)



MSX MEGA ROM

MSXマークはアスキーの商標です。

2メガロム　￥6,800
7月下旬 発売予定



惑星ベイムートン奪還作戦(オペレーション・レイドック)を見事に成功させ,大勝利を収めた連邦宇宙軍は,ここを千載一遇の契機と見て,一斉に反撃を開始した。

ギルセン軍は次第に追い詰められつつあった。しかし,最後の牙城,惑星〝ゾンデ〟はなかなか陥落しなかった。連邦宇宙軍の猛攻撃にも関わらず,ギルセン軍は必死に反撃し,ついには超巨大惑星基地〝ソレイユ〟を完成させてしまったのだ。ソレイユの攻撃能力は想像を絶するものがあり,連邦宇宙軍の総攻撃は頓挫せざるをえなくなっていた。形勢の逆転は時間の問題である。今,ここでソレイユを叩かなければ,ギルセン軍の猛反攻は目に見えている。

連邦宇宙軍司令部には焦燥感が漂っていた。危機感が日増しに強まっていった。そこで,極秘裡で進められてきた「オペレーション・スーパーレイドック」の早期実現が待望され,試作段階であるネオ・ストーミーガンナーの出動が要請されたのである。

ネオ・ストーミーガンナーは,スピードを変幻自在(といっても3段階)にコントロールすることが可能で,オプション兵器は10種類装備できる。また,敵の攻撃力に応じてオプション兵器の使いわけができるマルチセレクション機能を搭載するなど,かなりパワーアップしていると思われた。

が,しかし連邦宇宙軍にとって,唯一気がかりなことは,この〝超強力ストーミーガンナー〟を操ったことのある者が1人もいないということだった。システムの大幅アップにより,パイロットを再度訓練しなおさなければならなかった。今,そんな時間はなく,事態は急迫していた。

そこで,連邦宇宙軍司令部は,人知れず,新作戦へ向けて養成をはじめたばかりの若者2人に特別命令を発令することにしたのだ。暗号名は〝ミッションストライカー〟使命はネオ・ストーミーガンナーを駆使して,超巨大惑星基地ソレイユに挑み,そして惑星ゾンデにあるギルセン軍基地心臓部のコスモゾーンを攻略することにある。

連邦宇宙軍全軍の期待が一身にかかっているのだ。

もうあと戻りはできない!

One Point Advice

ワンポイント・アドバイス

どもっ!吉川です。ってなわけで今回も『ディーヴァ』の必勝法をお届けします。前回と前々回に読者のみなさんから必勝法を募集したのですが,残念ながら究極奥義の称号に値する作品はありませんでした。そこで今回は,作者である私のあみだした究極奥義を伝受したいと思います。………とはゆーものの誌面の都合もありますので,初級究極奥義を御紹介しましょう(何のこっちゃ?)。

「ふっ,貴様の動きは見切っておるわ」作戦

この作戦の長所は何と言っても〝お金がかからない〟の一言に尽きるでしょう。とりあえず最強艦隊を2艦隊つくってください。そして,その艦隊を自分の植民星系のなかで最も星系番号の数が大きい星系に配置します。あとは自分の植民星系に投資を行ないつつ[ESC]キーでコマンドキャンセルをして待っていればよいのです。ほんと,これだけなんです。

ほらほら敵艦隊が一路さきほどの星系めざして進んでくるでしょ?ふっ,貴様の動きは見切っておるわ!!じつを言うと敵艦隊のうち,ある1艦隊は電撃作戦を行なうようにプログラムされているのです。その移動アルゴリズムは艦隊の動きをじっくり観察すればすぐにわかるとは思いますが,移動可能な星系のうち,一番,系番号の大きい星系を選んでいるのです。たまに乱数でコースが変わることもありますけど……。

そして,とうとうこちらの植民星系に攻めてきました。あれ?これはどうしたことでしょう敵艦隊が帰っていくじゃありませんか。おっ!1歩手前の中立星系を攻撃したぞ。ははは,馬鹿め!!攻撃に失敗したな。

そこであなたは〈FLEET〉コマンドを使って敵艦隊の被害状況を調べ,まだ戦艦が2隻以上残っている場合は再びコマンドキャンセルによって待ち続けます。すると敵艦隊はこちらの植民星系と中立星系を行った来たりしながらどんどん弱体化していきます。そして,これなら絶対に勝てるとゆーぐらい弱くなったら,すかさず攻撃に移ります。最強艦隊二つあればよっぽどのことがない限り負けないと思います。

こうしてあなたは艦隊の士気値を楽に増やしていくことができるわけです。さらにこの作戦の素晴しいところは,敵艦隊の攻撃によって防衛力の弱まった中立星系も手に入れてしまえるところにあるのです。艦隊の士気値はあがるし,植民星系は増えるしで,いいことづくめのこの作戦ですが,ゲームの初期段階にしか行なえないのがネックです。ゲーム中盤の強力な敵艦隊はなかなか弱体化してくれませんし,中立星系もあっさり敵のものになってしまいかねません。気をつけましょう。

今回は締め切りを忘れてしまい出張先であわてて書いています。なーんてことでしょう。ではまた来月。

♥

♥

GONDAR CLINIC (ゴンダー クリニック)

Q　MSX版レイドックについて,何か教えてください。

A　以前より秘密裏に開発が進められていたMSX版レイドックについて新しい情報を得られましたのでお教えいたします。MSX版レイドックのデモは,MSX版ディーヴァの中に納められていますが,完成度はそのデモからの想像を越えるところに展開されております。たとえば,各ステージの最終の敵であるデカキャラが,今まで以上にパワーアップし,なんと自ら移動して攻撃してきます。また,今までは,合体時にテクニックの必要がなかったサブパイロットも,オプションの選択とコントロールを受けもちます。オプションの選択まちがいがそのまま自滅につながり,サブの腕しだいでステージクリアも不可能となるのです。

それから,タイトルは,「スーパーレイドック」。サブタイトルとして,「ミッションストライカー」となりましたので合わせてお知らせ致します。

Q　今年も,アタックを開催するのですか?

A　会員誌(T&E PRESS本誌)に「ATTACK'87in大阪」の発表がありました。今まで同様,会員とT&E開発部員の交流,それに新作(未発表を含む)の発表・説明・実演が行なわれる予定です。くわしいことは,T&Eマガジン15号(6月25日発行)にてお知らせがありますので,そちらを見てください。また新しい情報が入りしだいこの誌面でお知らせします。

KONAMI

KONAMI NEWS STATION



7月中旬発売予定
メタルギア

MSX2対応 ￥5,800

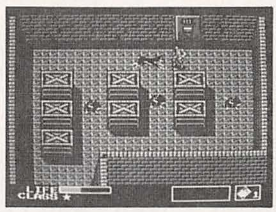
METAL GEAR（メタルギア）

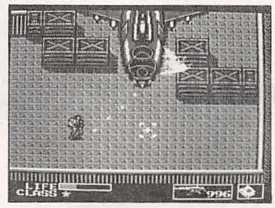
夏だ!!差し込む日差しに，気持ちも体もHOTになってる君に，ますますHOTになる熱～いNEWSを届けよう。

コナミ待望のMSX新作「メタルギア」の登場だ。スリルとサスペンスが渦巻く，まさに，ハードボイルド・タッチのこの一作。ゲーム界に新風を巻き込むことまちがいなしだ!!

タクティカル・ロールプレイング・アドベンチャー・ゲームと呼んで欲しい

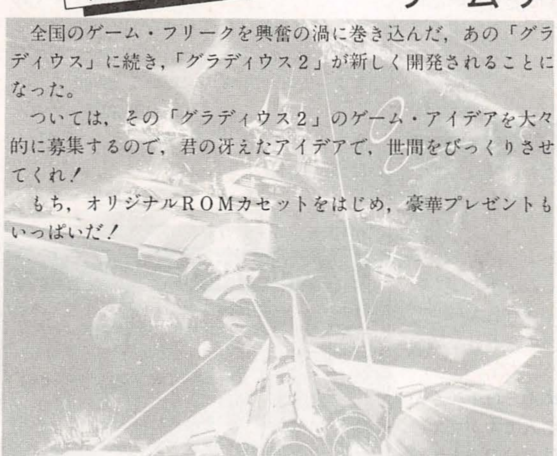
19××年，南アフリカ奥地にひとりの狂人的傭兵によって生まれた武装要塞「OUTER HEAVEN」に，全世界の戦争史上を塗り変えてしまうような恐るべき殺戮兵器情報収集のため，特殊作戦部隊「FOX HOUND」が秘密裡に1人の兵士「FOX HOUNER: Grey Fox」を派遣したが，数日後「…メタルギア？」との連絡を最後に消息をたってしまった。そして「FOX HOUND」は再び，敵地へ「Grey Fox」の消息を追い，メタルギアの正体を探るため，1人の新米兵士「SOLID SNAKE」を送った。無線機をたよりに，武器を奪い，果たして彼は任務を遂行できるだろうか？





速報!!

グラディウス2発売決定！ゲーム・アイデア大募集！



全国のゲーム・フリークを興奮の渦に巻き込んだ，あの「グラディウス」に続き，「グラディウス2」が新しく開発されることになった。

ついては，その「グラディウス2」のゲーム・アイデアを大々的に募集するので，君の冴えたアイデアで，世間をびっくりさせてくれ！

もち，オリジナルROMカセットをはじめ，豪華プレゼントもいっぱいだ！

IDEA

●期　間

昭和62年6月15日～7月31日（当日消印有効）

●応募部門

①ゲーム・アイデア部門………市販のレポート用紙を使用のこと
②ストーリー・シナリオ部門…市販のレポート用紙を使用のこと
③イラスト部門…………………ハガキ大以上の白紙を使用のこと
④モデル・ジオラマ部門………写真撮影して応募のこと

●応募先

〠650 神戸市中央区港島中町7－3－2　コナミ工業株式会社
MSX企画室「グラディウス2　アイデア係」

IDEA

コナミファン Q&A

Q MSX対応「がんばれゴエモン！　からくり道中」にチャレンジしたところ，丹波国ステージ11山村（火山の村）で，ステージ10よりローソク持参で入っても，地下通路が一つしかなく，また，通行手形の売っている店もまったくありません。ステージ10までのゲーム展開から推測すると，地下通路を通じて3段階にわかれているはずなのに，1段階しかなく，ゲーム展開がまったくできなくなりました。どうしてですか？

〈神戸市・A・Y〉

A 最近，この質問がバ～ンバン入りますのです，ハイ。地下通路では，どうしても飛び越せないところがいくつかあります。そういうところは，キセル（ハリセン）でたたいてみよう！　こわせる石があるはずだ。石をこわして先に進んでみよう。そして，ここの地下通路を進んで行くと，別の出口が現れるのだ。

どう，御理解できた……？

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2
新宿アイリスビル7F

広告よりも早い最新情報

●その1：ジーザス

好評発売中の88版「ジーザス」が，近々他機種でも遊べるようになるのだ!!

どの機種かといえば，なっなんと「FM77AVシリーズ」そして「X1」の両方なのであります。

いつ発売か？という具体的なことは，まだわからないけど，着々と完成に近づいているので夏休み頃には遊んでもらえる予定です。それまで待っててネ。

●その2：ドラゴンクエストII

毎日毎日100万通にも及ぶかと思われるほどの(ちょっと大げさだった？)移植に関するおたよりをいただいておりますです。

皆様の熱い期待と夢を一身に受けて，いよいよMSXよりドラクエIIの登場となります。発売時期に関しては未定なのだけどなるべく早くおてもとに届けられるようスタッフ一同，努力の日々を続けていますので応援よろしくなのだ!!

●その3：ドラゴンバスター

君はこのタイトルを聞いたことがある!? 知ってる人も知らない人も乞うご期待の超大型アクティブ・ロールプレイング・ゲームだ。PC88にて近々発売予定！

★担当Y氏のコメント

美しいグラフィックと高速スクロール，そしてハードの原点を，するどくついたサウンド。もう言葉で語りつくすことはできない!!

貴方にも「ジーザス」の世界を知ってもらいたい！

感動のお手紙が続々と届いています。

本当に感動しました。これは映画を超えているかもしれません。ただの娯楽に終わらずうったえるものがあります。

名古屋市・Nくん

今までたくさんのAVGをやってきましたが，今回のジーザスほど感涙したものはなかった。すばらしい音楽，効果音，魅力的な絵と完成度の高いシナリオ。どれをとっても右に出るものはありません。

新潟県・Kさん

プレイしていると自然にゲームの中へと，入りこんでしまうすばらしいゲームだ。モンスターが変形するときのアニメーションは本当にすごい。

徳島県・Nくん

エンディングがとても感動的でした。「こんなにすばらしいストーリーを，作る人がいたのか」と思い，ラストシーンのFOSYのひとりごとには考えさせられました。

東京都・Sくん

MSXウイングマン2のアンケートはがきから

●おもしろい。画面もサッと変わるし，いろんなことができる。自分で打ちこめるというのもいい。

福岡県・Kくん

●やっぱり戦うシーンがとてもかっこよかった。

埼玉県・Yくん

●まだやりかけたばかりなのですが絵がとてもきれいです。コマンドの部分にキャラクターが出てくるのがいいと思います。

東京都・Yさん

●大変おもしろかったです。エンディングは感動しました。

兵庫県・Kくん

――オレにも言わせろ＋ぼくの失敗談――

★このごろよーく考えるとどっかで見たようなゲームばかりで，プレイしてみると隠れキャラ，隠れボーナス………と，そんなものばかりが，うようよ。だからENIXさんおねがいします見たことのないようなすっごいゲーム作ってください。

千葉県・なっつ，Sくん

ⓔおまかせ下さい。エニックスは常に，より良い，より新しいゲームを創るため，日夜がんばっております。みなさんの期待を裏切らないすっごいゲームを作り続けたいと思います。夏にむけて，新作もいろいろ製作中ですので期待してくださいね！

★ぼくは，新学期がはじまり4 学校へ行って，クラス表を見ると5組ではないか，さっさと教室に入り先生が入って来て出席をとりはじめた。するとなぜか自分の名前がない！先生にそれを言うと「おまえは6組だ………！」。

いきなり初日から教室をまちがえてしまったのだった。それ以来その学年でぼくの名を知らないやっはいという有名人に…。

ENIXさんドラゴンクエストIIをMSXで出してぼくをなぐさめてちょ。

広島県・ごめんENIXくん

ⓔハハハ。そうですか有名人ですか。では，君のためにというわけではないのですが，MSX版でドラゴンクエストIIの移植が進んでいますので，元気をだして楽しみにまっててくださいね。

エニックス展



①グッドタイミングのイラストが届きました。読みが深いですね～。
東京都・キョウさん



②ドラクエIIの敵キャラ総出演！ロトの勇者に倒された彼らも，草葉の陰でよろこんでいるかも………!?
大阪府・段上貴史くん



③目のつけどころがいいですね。絵の迫力に圧倒されそうです。
千葉県・草薙　勉くん



④シンプルだけど美しい絵です。スクリーントーンの使いかたもいいですね。
富山県・もでらーとさん

お手紙下さい。

エニックスでは，みなさんのイラスト，御意見など楽しいお便りを募集しています。

応募はぜひハガキでお願いします。イラストは，カラーよりも白黒で濃淡の強いものがベターです。当社作品を使ったパロディーやエニックスのキャラクターを使ったショートストーリーなども募集しています。エニックス通信はみなさんが作るページです。ボツを恐れずドンドンだしてくださいね。

採用分には，エニックス・グッズをプレゼントします。

編集後記

今年ももう半分が過ぎてしまった。年と共に月日のたつのが早くて，切なさを感じてしまう今日この頃なのです……が，しかし，その今日この頃が暑い!! 暑くて死にそうなのだ!!

ペコは大の暑がりなので，4月にはすでに半袖を着ているのじゃ。そんなペコは今の時期何を着ればいいんでしょーか？

えっ？　裸になればいいって？

何をおっしゃる，裸が一番暑いのですよ。

とにかくこの暑さの中で苦しんでいる私めに愛の手を!!

ペコ＆ポコ

ビクター音産と読者を結ぶ

CROSS MEDIA CLUB NO. 3

ビクター音産PS部に野球チームが出来た！

誌面拝借「クロスメディア・クラブ」の第3回で，まず御報告したいのが，遂にクロスメディアに野球部が結成されたことだ。チーム名は〝青山ドリッパーズ〟（何のこっちゃ）。5月末現在，2試合を行ない1勝1敗。正直言って強い。プロ野球の盛りあがりと並行して，〝青山ドリッパーズ〟の今後も注目を集めている。

さて今回は，各ソフトの担当者がベーマガ読者の皆様にゴアイサツ致します。

ちなみに，石田はセンターで6番，岡部は1番でショート。吉岡は，何と補欠です。

馬と言われる石田です。



私が中日ファンの石田です。今年は監督が星野になり，落合が加入して，それが刺激となってゲイリーや宇野も好調。心配された投手陣も小松，杉本がガンバッテいて，久々の優勝もねらえるのではないかと期待が大きいのであります。

そして，それと同じほど，いやそれ以上に期待が大きいのが，私の担当している「ファン・ファクトリー」なのです。いままでに「シャウト・マッチ」そして「ドレイナー」とMSX用の一味ちがったゲームが発売されています。

「シャウト・マッチ」でついつい大声で叫んでしまった人もいると思うけど，そこで大サービス!!必殺技を教えてあげよう。モンスターが近づいてきたら，背中を向けよう。そして重なった瞬間に〝ワッ!!〟これでモンスターをやっつけられるんだ。でもHPがたくさんないとやられちゃうぞ。

「ファン・ファクトリー」ではこれからMSXだけでなく，PC88や98，X1のユーザーにも楽しんでもらえるゲームを作っていくから期待していてね。

〈ディレクター／石田俊一〉

巨人の原が好きです。でも女も好きな岡部です。



CD，DAT等ディジタル音楽全盛の昨今，パソコン・ミュージックの世界もFM音源への対応，MIDIコントロール，サンプリング音源の出現と，大きく様変わりしてきました。

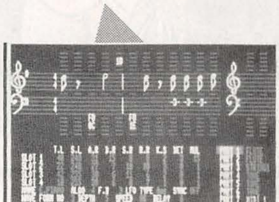
我がビクターMUSIUMシリーズも今回で3作目となり，FM音源はもちろん，MIDI音源への対応，そしてこれら音源を最大限に生かすための楽譜メカの簡易化を図り，ワープロ感覚での操作を目指してきました。

音楽ソフトの制作上で最も苦労する点は，コンピュータと音楽との接点をどこにおくか，プログラミング技術はもちろん，その中で音楽をどう表現するかということです。

ここで主な制作スタッフを紹介します。プログラマーのT・Y氏（高校の先生），G・H氏（フルートのプロ）。O・K社（主役は女性），そしてマルチ作曲家のMIRAGE氏，番頭役の巨人ファン・ディレクター（私です）。その他にもさまざまな人間が参加しています。

「MUSIUM 3」に関する御意見，御質問をお待ちしております。

〈ディレクター／岡部　敦〉



▲PC-88版ミュージアム3

アゴとも言われている吉岡です。



「オレ，オンナ好きだヨ！」と堂々と人前で宣言できる男のコは，そう多くはない。でも，ボクぐらいの年(29才)になると，女のコの前でも，「オレ，オンナ好きだぜ」と言えたりする。

こういうボクも，中学，高校，いや，大学生のときだって，今より，ずっとシャイだった。今でも十分にシャイだけど…。

ポパイやホット・ドッグを見ると，そこに登場している男のコは，BMWに乗り，D．C．ブランドの服を毎月10万くらい買って，とびきりかわいい彼女をつれている。このときの彼女は，まちがっても，田舎の短大や，看護学校や，専門学校の女のコではない。

十分にシャイなボクは，大学生とは，こういうもんだと思いつづけて，大学に入った。しかし，この事実は，ウソだった。

こういうことを思ったのは，ボクだけじゃないと思う。そういうキミは，「女子大生交際図巻」で，トレーニングをつんで，女子大生とは，こういうもんだと納得してくれ！

そして，堂々と，「オンナ，好きだぜ！」と言えるころには，キミのそばには，きっと，かわいい彼女がいると，思うよ！

〈ディレクター／吉岡　賢〉



▲女子大生交際図巻
～お茶飲み行かない？～

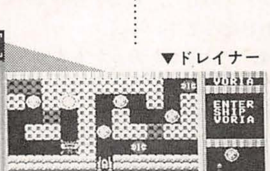


▶女子大生交際図巻
～おや，いいのかな？～



▲シャウト・マッチ

▼ドレイナー



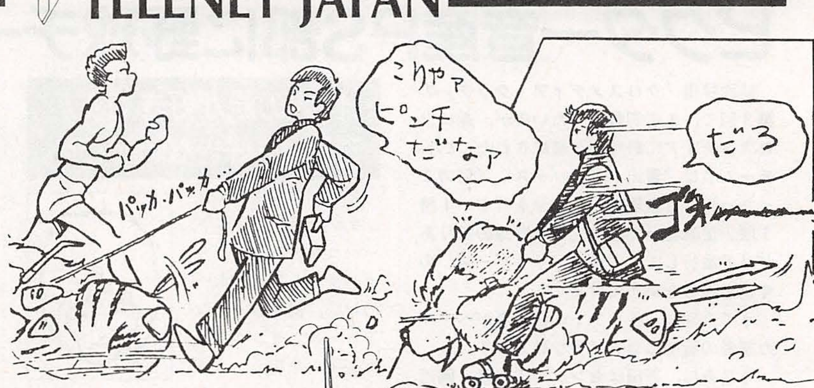
「クロスメディア・クラブ」では，みなさんからの野球やパソコンに関する質問，ご意見をお待ちしてます。

宛て先　■〒150 東京都渋谷区渋谷1－7－5
青山セブンハイツ701
ビクター音楽産業㈱ PS部
「クロスメディア・クラブ」係

テレネット・ニュース！

TELENET JAPAN

やあっみんな～元気してるかナ？ 私達スタッフ一同は，精根つき果てて，もう総倒れ寸前なんですヨ……。そのかいあって，やっとだします！デジタルデビル"女神転生"!!悪魔のさそいも何のその（ふとんが，あうとらんが，てれびが，びでおが，女の子が私を呼んでいる!?），ついにやったあ。これでタコ部屋ダンジョンから開放されるぅ…！（えっ!?まだつぎのタイトルがひかえてるって!?ひえええっかんべんしてくださいよおっ…！これも運命か…よおし！ガンガンやるゾォ）。でも，まだ悪魔につかれた○氏が魔界からぬけだしていないんですよ！悪霊退散っっ！DDSは，悪魔の作った不思議ソフトです。くれぐれも，とりつかれたりしないように……。



デジタルデビル STORY of STORY

それじゃ，このへんでDDSのStoryをお話しちゃうね。えっ？もう聞いたよっなんて言わないで，ねっお願い！

●

主人公の中島くんは，ちょっと根暗な高3ボーイ（ちょっといい男なんだけどね）。でも，へたに天才的なプログラム・テクを持っているから始末におえなくて，ついには悪魔を呼びだしちゃおうなんてとんでもないことを考えちゃう（頭のいい奴は何を考えるかわからん）。

そーこーしているうちに，その悪魔ロキにクラスメイトの弓子ちゃんをさらわれちゃう……と，ここまではよくある話なんだけど，さらわれた弓子ちゃんと中島くんは，なんと"女神イザナミ"と"男神イザナギ"の生まれ変わりだっていうから驚き。というわけで，中島くんは，前世の妻でもある弓子ちゃんを救うために，悪魔の待つ魔界へとび込んじゃうのでした……ちゃんちゃん。

魔界で待つのはロキだけじゃないよっ。きもちわるうい悪魔たちや，ゆーれいさんとか，食虫植物のお化けもでてくるんだよ。で，一番の強敵は，セトっていうヘビの悪魔なんだ（かっこいいんだから）。

それから，ケルベロスっていう魔獣が，中島くんの味方になってくれるから，まずGAMEではケルちゃんを見つけないとね…。おもしろさはやってみないとわからないよ，ほんと（ここだけの話だけど，DDSには，カッコイイモンスターの設定書がついてるのよ）。





ユーザーズクラブだよ

えっと，前にも言ったけどテレネットでは，ユーザーズクラブを発足することになりました。まだくわしいことは教えられないので，もうちょっと待っててね。そこでテレネット・ファンの君に，希望を書いて送ってほしいわけなんです。

採用の方には，いいことがあるかもよってわけで，どしどし送ってくれるよーに！お願いね。あっと忘れてた。テレフォン・サービスのほうは，もうちょっとお時間くださいね。ごめんなさーい。それではこれで…。

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号
片岡ビル
㈱日本テレネット

PONYCA LAND
ウルティマざんす号

発行 (株)ポニー ポニカ事業部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3
☎ 03-221-3161

ダンジョン，8人，ブリタニア，さて，な～んだ!?

何？ わからない？ あまい！ まだまだ，あまいなぁー。しかたがない，そんな困った人に，ウルティマのサクセス・ストーリーから，まず教えてあげましょう。

むかし，むかし，といっても1979年，アメリカはニューハンプシャー州に〝ロード・ブリティッシュ〟と呼ばれていた少年がおりました。彼は生まれがイギリスだったので，このアダ名がつけられたのでした。独学でコンピュータのプログラミングを学んだ彼は，高校卒業後，近くのパソコン・ショップで働くようになり，自分で作ったＲＰＧをアップルにインプットしたのでした。それを見た店の主人が商品化をすすめ，〝アカラベス〟というゲームが，彼の作品第１号として世にでたのでありました。

この作品のヒットによって，彼は続編の制作のチャンスを与えられました。そうして作られたのが，お化けＲＰＧ，究極のＲＰＧと呼ばれるウルティマのはじまりだったのです。

一介のパソコン少年からアメリカン・ドリームを手に入れた男，〝ロード・ブリティッシュ〟ことリチャード・ガリオット。

ウルティマは，その後，II，IIIと発売され，いずれも大ヒット。この夏，ＰＯＮＹＣＡから，いよいよ，発売されるウルティマIVにいたっては，全米で１年間売上ランキング１位を独走するという，モンスターぶりを発揮。このへんの凄さはみんな，もうよく知っているとおり。

それでは，ウルティマIVとは，どんなゲームかを紹介する前に，IやIIやIIIは，どんな展開をしてきたか，ここでチョッと振り返ってみよう。

ウルティマの歴史について…

ウルティマＩの舞台は，ロード・ブリティッシュに創造された世界，架空の国ブリタニア。この国は，そのままIVまで舞台となる。当時，ブリタニアは政治的に不安定な状況におかれていた。それにつけこんだ魔道師モンディンによる恐怖支配が続いていたが，ロード・ブリティッシュにより選ばれたウルティマの戦士は見事，モンディンを討ち果たした。

ウルティマIIはモンディンが倒されたあとが舞台。モンディンの死後もブリタニアに平和は訪ずれなかった。モンディンの弟子・魔女ミナクスが強大な魔力によって闇の支配を行なっていた。ウルティマの戦士たちはミナクスを倒すために立ちあがり，戦い，やがて平和はもどった。

ミナクスが倒れ，20年間におよぶ平和と繁栄の時代がやぶられようとしているのが，ウルティマIIIの舞台。魔道師たちの呪いの集大成ともいうべき，大地の大蛇エクソダスが胎動をはじめたのだ。エクソダスが完全な覚醒を迎えれば，人類そのものの存続が危うくなる。ロード・ブリティッシュが集めた４人の勇者がエクソダスを封じ込める戦いを挑み，見事，成功した。

ここまでが，ウルティマIIIまでのお話。どうだい，壮大なストーリーとテーマに裏づけされているだろう。どこかで聞いたような話じゃなくて，ここからでた話だったって，カシコイあなたなら，もうわかってくれたんじゃないかな。

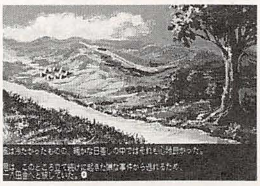
元祖RPGが生んだ究極のRPG，ウルティマIV

さあ，いよいよ，日本のパソコンにウルティマ・シリーズの最新作「ウルティマIV」(7/18発売)が登場だ！

ウルティマIVの特徴は，まず広大なマップ。なんとIIIの16倍!! **ダンジョン**(地下迷路)，町，大陸などがとてつもなく広い。さらに，複雑にからみあった謎がプレイヤーを待ち受け，すべて知っている制作者のリチャードがやっても，１週間はかかると言っている。そして，このゲームには，他のＲＰＧ，いや，あらゆるゲームと一味も二味もちがう部分がある。それは設定だ。ウルティマIVの**ブリタニア**には，ロード・ブリティッシュの治世があまねくゆきわたっており，この平和と繁栄をくずせるほどの大敵は存在しえなかった。

ん!? 一体どうなっているんだ，この設定は！ ＲＰＧといえば，大親分がいて，プレイヤーは，その最終目的の大敵を倒すことで世界に平和と繁栄をもたらすというのがパターンだ。それが平和と繁栄にみちあふれているんじゃね。

そう，もう敵を倒すことが目的の時代は，終わったのだ。敵は本来，自分の心の中にある邪心ともいうべきもの。あらゆる試練に耐え，八つの徳を身につけた聖者が出現してこそ，繁栄の永続が約束されるのだ。



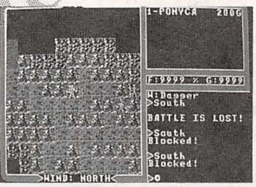
◀開発中の画面です

プレイヤーはこの聖者＝アバタールになるために戦いの旅にでるのだ。

キャラクターは最初は１人，それが仲間を増やして，最終的に**８人**になる。もちろん，聖者になるためには，さまざまな人に会って情報を入手したり，怪物を倒し，経験を積む等の作業は必要。

この卓越した設定，複雑な謎の「ウルティマIV」をオリジナル以上に**美しいグラフィック**と**完全日本語対応**で，皆さんにいよいよ，楽しんでもらえるというわけだ。

さて，このウルティマIVがベールを脱ぐのは，今年の夏。東京と大阪で開催されるコミュニケーション・カーニバル夢工場'87のスーパーゲームＺ・パビリオンの中でも展示する予定。ゲームだけじゃなくて，映像やジオラマなどで，会場が思いっ切りウルティマしちゃうハズ。いろいろなウルティマ関係のイベントも用意されている。次回は，その夢工場のウルティマ・ブースをご紹介しようと思う。お楽しみに。



◀もちろん日本語にかわります

7月18日発売予定機種

機種			
●ＰＣ－9801シリーズ			
	5″ 2ＨＤ	2枚組	9,800円
	5″ 2ＤＤ	3枚組	9,800円
	3.5″ 2ＨＤ	2枚組	11,800円
●ＰＣ－8801mkIIＳＲシリーズ			
	5″ 2Ｄ	5枚組	9,800円
●Ｘ１turboシリーズ			
	5″ 2Ｄ	5枚組	9,800円
●ＦＭ７／77シリーズ			
	5″ 2Ｄ	5枚組	9,800円
	3.5″ 2Ｄ	5枚組	11,800円

得 ニュース

ウルティマ・グッズが当たる！

ウルティマIVのマニュアルについている応募マークを切り取り，ハガキに貼り，下記宛まで送ってください。抽選により，ウルティマ・グッズが当たります。

- ●ウルティマ・ロゴ入り特製リスト・ウォッチ 200名
- ●ウルティマ・ロゴ入り特製文具セット 400名

宛先 〒102 東京都千代田区九段北4-1-3
日本ビルディング３Ｆ
(株)ポニー ポニカ事業部
ウルティマIV係

実施期間 昭和62年7月18日～8月31日。なお，当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

PONYCA LAND
只今，会員募集中！

ポニカランドでは，只今，会員募集中。入会すると，プレゼントやイベント大会等，楽しい特典がいっぱい。さらに，毎回，最新ゲーム情報や話題作の特集などなど，役立つ情報をメタンコつめこんだ元気な会員マガジン「ポニカランド」を隔月で発行！ こりゃ，もう入会するっきゃないゾ！

●**入会方法**
住所(〒)・氏名・年令・学年(職業)・電話番号を記入のうえ，切手600円分(１年分のポニカランド購読料)をそえて下記の宛先までお送りください。

●**宛先**
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3
日本ビルディング３Ｆ
(株)ポニー ポニカ事業部
ポニカランド係

RANDOM POST

RH RANDOM HOUSE
ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町３－11
(営業所)TEL03-483-8666

森田和郎のプログラミングNOW

連 載 1



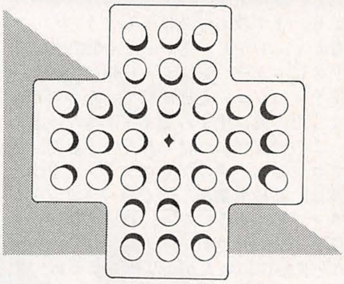
パズルとコンピュータ

私は子供のころからむずかしいパズルを解くのが好きだ。パズルでむずかしいというのには２とおりの意味があって，一つは解くのに時間と根性が必要というタイプ，もう一つは手がかりがむずかしくインスピレーションがないと解けないというタイプだ。最近の雑誌のパズルなどでは前者のようなパズルが好まれているようだが，私はこのタイプのパズルは自分で解くのはあまり好きではない。理由は，近ごろあまりひまがないということもあるが，なによりもこんなパズルはコンピュータに解かせたほうが速いんじゃないかと思ってしまうからである。一方、後者のタイプはインスピレーションが必要なのでコンピュータにはちょっと無理だ。

それでは私が根性もののパズルにまったく興味がないかというとそうではない。こう言うパズルをコンピュータで解かせるのがなかなかおもしろいのである。どこがおもしろいのかというとコンピュータを使うことによって時間と根性の問題がインスピレーションの問題に変わってしまうのだ。

同じパズルを解くプログラムを何人かの人が作ると，人によってコンピュータの思考時間がかなりちがう。もちろん８ビット機と16ビット機ではスピードがちがうしＢＡＳＩＣで作る人とマシン語で作る人がいたりしての思考時間がちがうのは当然だが，全員が同じ機械で同じ言語を使っても人によって1,000倍とか10,000倍速度のちがうことがときどきある。８ビットのＢＡＳＩＣが16ビットのマシン語より速いことだってあり得るのである。実際に私が経験したことでは〝箱入り娘〟の例がある。これは大きさの異なる駒を15パズルのようにスライドさせながら，〝娘〟の駒を外にだすというパズルだが，ある人が「このパズルの最短手順をミニコンでパスカルコンパイラを使って１時間くらいで求めた。これはいままでのプログラムと比べてたいへん速い」といって自慢していた。ところが私はこのパズルを３年くらい前にＰＣ－8801で１分くらいで解いていたのだった。どうしてこんなことが起こるかというと，人によって用いるアルゴリズムがちがうからである。パズルの解を求めるためにどんなアルゴリズムを使うかは正にインスピレーションの問題である。

最近私がコンピュータに解かせようとしているパズルにソリティ



アがある。これは図のように十字型の盤の上に中央だけをあけて駒を置く。ある駒の一つ隣に駒があってそのまた一つ隣があいていればその駒をあいているところに移動して，飛び越した駒を取り除く。このようにして，駒を一つ一つ減らして行って最後に１個にすればよい。複数個残った状態でどうにもならなくなったら失敗である。最後の１個は中央の位置に残るのがよいとされている。32個の駒を１個にするのだから31手かかるのだが，一つの駒を連続して動かしたのを１手と数えることにすればもっと短くなる。これで最短手数を競うのである。現在までに発見された最短手数は18手らしい。もっと短い解があれば世界記録となる。これをコンピュータを使って発見しようと言うのである。コンピュータだからしらみつぶしに調べていけばいいと思われるかもしれないが実際にはそういうことは不可能だ。なぜかというとしらみつぶしにやろうとすると変化が多すぎて全部調べるのにものすごい時間がかかってしまうからである。だからなにかうまい方法がないといけないわけだが、いままでうまく行った人はいない。私が暇があればこの問題を人に先がけてやろうとしているのだが，どうなるだろう。

このページに関するご意見，ご感想をお待ちしています。

NCS INFORMATION

★お知らせで〜す★

新作案内

「ガイアの紋章」

──ストーリー──

〈ガイア大陸の興亡〉

ガイアに四つの国が栄えていた時代，人々は他国との間も自由に往来できた。そのため，ガイア元年から数十年は文化のめざましい交流，発展があった。しかし，ヴェルゼリアの王，ボーゼル一世は「闇の術」の使い手ベルナリッヒから術を体得したそのとき，ガイア統一に向かって侵攻を開始した。ヴェルゼリアの隣であったベイゼル王国は滅亡寸前の状態になった。

一方，エルスリード王国の王，ジークヘルマンは光の魔術師，バーリンより「闇の力」の動きを知らされた。かねてよりジークヘルマンはバーリンより「光りの術」を授かっていた。

「ベイゼル王国が滅亡したつぎは，必ずエルスリードに突入する」ジークヘルマンは，これ以上ヴェルゼリアの侵攻をさせるまいと，ギルガード王国へと使者を送った。両国の力を合わせてヴェルゼリアを阻止するのだ。エルスリードとギルガードの連合国により，ヴェルゼリアは後退しはじめた。

戦況が不利になりつつあるヴェルゼリアは最後の賭にでる。ボーゼル一世の「闇の力」の最強秘術を使い，エルスリードとギルガードをまとめて滅亡させる作戦であった。それはギルガードとエルスリードに闇の世界を呼び込む作戦である。しかし，これはバーリンの光りの術により，闇の世界からの侵入口をふさがれ失敗，その機に騎士軍団が一斉に奇襲をかけた。これによりヴェルゼリアの侵攻は食い止めた。だが，結果的にベイゼル王国は事実上壊滅し，残った人々をギルガードとエルスリードで受け入れることになった。

こうしてガイア大陸は，4か国から3か国による統治となった。

以後，ガイア大陸には，しばらく戦火は見られないが，けしてヴェルゼリアがあきらめたわけではなかった。

……………………………中略……………………………

エルスリードの国境を今，まさに突破せんとするボーゼル三世の前に，一瞬のセン光が走ったと共に，目の前に巨大なものが立ちはだかった。これこそ，バーリンの超秘伝「光の巨人」の術であった。

その巨人は目もくらむ輝きと共に歩きだした。その輝きの中に入ったボーゼル軍は消滅してゆく。闇の力が光りによって消されてゆくのである。

その巨人はボーゼル軍を大陸の奥まで追い戻した。しかし，あと少しのところでバーリンの力のほうが先に消滅してしまった。ボーゼル三世も巨人の光りの中で消え，あとは残党のみだった。

バーリンは「光りの源」へと帰り，地には再び平和がもどった。エルスリード軍もヴェルゼリアも戦力を使い果した後だった。ギルガードをエルスリードの領とし，ここに分裂統治の時代を迎えたわけである。

──特　徴──

ゲームには三つのモードがある。

A．シナリオ・ランダム選択

30種類のシナリオから，自分でプレイしたいシナリオを選べます。シナリオはすべてエルスリード世界での戦史をつづっています。

B．シナリオ・キャンペーン・モード

「エルスリードの戦史を全編どうしてもやってみたい。」こんなかたにはもってこいのモードです。

また，自分の戦術レベルを試すためにも絶好のモードです。シナリオは全部で25種類。

ポイントによってつぎのシナリオへの部隊編成をします。

果たして，最後の戦いまで行けるか？　勝ってエンディングをみれるか？　まさに，プレイヤーの戦術が決定的要素となります。

C．シナリオ・コンストラクション

ユーザーがマップを自由に30種類から選択し，そこで戦うユニットを自分で選択できる機能です。自分で「こんな戦いをしてみたい」と思ったことを実現するためのツールです。

マップまで作るのは大変な作業が必要です。そこでマップは選択ユニットも選択という手間のかからない方法にしました。

なお，ユニットには現用兵器や忍者などユニークなものもあるので，遊びかたは多種多様。戦術の研究用ツールとしても最適です。

「エルスリード」戦術マップとの相違点

1．ユニットが増えました

従来，3種類で最大15ユニット（城以外）でした。

今回は4種類で最大30ユニットです。

2．使える魔法が増えました（シナリオによって限定されます）。

新しくつぎの魔法が増えました。

銅　の魔法	風　の魔法
剣　の魔法	雷　の魔法(1)
技　の魔法	雷　の魔法(2)
加速　の魔法	竜巻　の魔法
減速　の魔法	時空　の魔法
もや　の魔法	圧迫　の魔法
霜　の魔法	

3．戦術形態が「エルスリード」と異質のものがあります。

1．民間人を守る
2．上陸作戦
3．海上戦　　など……

4．長射程の兵器が出現します。

カタパルト，クロスボーなど

構　成
メディア：5インチ2枚組
定　　価：7,800円
機　　種：PC−8801mkIISR以降，X1シリーズ
発売時期
PC用：6月20日　X1用：6月27日

NCS新作発表会

●開催日
昭和62年6月14日(日)
午前10：30〜午後6：00

●会　場
プラザーコムロード
〒160 東京都新宿区新宿3−1−20
丸井メンズ館　4F
☎ 03(352)6217

●イベント内容

①コスチューム大会

ファッションに自信のある方，ぜひ参加してください。どんなファッションでも結構です。当日着替える場所もあります。また，いろいろな賞と景品を用意しました。参加希望者は12：30までに集合してください。

12：30　参加者集合
13：00　開始
14：00　終了
15：00　各賞の発表

＊当日，50〜80人を越える参加希望者の場合は整理券番号順（先着順）にさせていただきます。

②人間シミュレーション大会

当社のオリジナル・ルールに従ってプレイします。ルールについては当日説明します。優秀なチームには賞や賞品をたくさん用意しました。

なお，参加者が多数予想されますので，NCSスタッフから整理券をもらってください。

10:30〜10:45　第1回大会用整理券配布
・11:00〜12:00　第1回大会
・14:00〜15:00　第2回大会
（コスチューム大会参加者に限ります）
15:30〜15:45　第3回大会用整理券配布
・16:00〜17:00　第3回大会

③キャラクターデザイン持込み審査大会

あなたのキャラクターデザインを持ち込んでください。当日会場に飾ります。賞や賞品も用意しました。イラスト部門とキャラクターデザイン部門にわかれています。

何時でも結構ですので，当日キャラクターデザイン受付まで持ってきてください。各賞の発表は17：00より行ないます。

★発表会について質問がありましたら，遠慮なく電話してください。

★電話番号が変わりました。
☎ 03(486)6588

NCS INFORMATIONからのお知らせ

NCSから発売されるゲームソフトに関する質問をどしどしお寄せください。担当スタッフが直接お答えします。

また，御意見，御希望も大歓迎，質問，御意見の問い合わせは下記まで，ハガキか封書でお願いします。

宛て先　〒106
東京都港区西麻布4−16−13
第28森ビル
日本コンピューターシステム(株)ゲームプロダクトグループ「NCSインフォメーション」係

日本ファルコム新聞

発行所 東京都立川市柴崎町2-1-1 2番19号 郵便番号190
日本ファルコム 新聞東京本社
電話0425(27)6501

ファルコムのスタッフになれるチャンス！

- プログラマー（マシン語でプログラムが組める人）
- 音楽担当（作曲、編曲ができ、FM音楽用データが作れる人）
- その他

遂に音楽業界進出！

「ザナドゥ」待望のレコード化 7月上旬に発売決定！

以前から、ゲーマー達の間で要望の声が多かった、「ザナドゥ」のレコード化が、遂に実現することになった。単なるゲームBGMとしてではなく、ひとつの独立した楽曲として、多方面からの期待を集めている。



オリジナル・グッズの販売や、ゲーム本の発行、コミックス化など、パソコンゲーム業界内にこだわらない、各方面への進出で何かと話題の多い、日本ファルコム（立川市柴崎町）社開発、販売の人気ゲームソフト「ザナドゥ」が、レコードとして発売されることになった。

これは、以前からゲーマー達の間では、非常に要望が高かった「ザナドゥ」及び、「ザナドゥ シナリオII」のゲームBGMをレコード化するもので、特に、その完成度の高さが評判であった「ザナドゥ シナリオII」のBGMを中心とした構成となっている。

A・B面合せて全11曲のLPのほか、CDやカセットテープでも発売される予定。

スタジオで本格的レコーディング

アレンジを加えたスタジオ録音のA面には、特に力を入れており、その録音は、アイドルやメジャーなアーチスト達のレコーディングなどでよく利用されている、一口坂スタジオ（千代田区九段北）の第2スタジオで行なわれた。

取材のためにスタジオを訪れた時には、レンガ色調の壁に囲まれた、落ち着いた雰囲気のスタジオの中で、20数名が思い思いの楽器を手に、最後の曲を演奏している真最中だった。

そのとてもゲームBGMとは思えない迫力と、完成度の高さにまず、驚かされた。

これを聴いて、「ザナドゥ」や「ザナドゥ シナリオII」のBGMだと、すぐにわかる人間が、果たして何人いるだろうか。しっかりとアレンジされた曲の数々は、すでにゲームBGMとしての域を出て、ひとつの独立した楽曲としての魅力さえ感じさせた。





とにかく今から発売が待遠しい

スタジオと、ぶ厚いガラスで隔てられたミキシング・ルームでも、数人のスタッフが、このレコード作りに参加していた。演奏のリピートを聴きながら、チェックを繰り返し、シロウトの耳では、ほとんどわからないような微妙な音の違いにも、徹底的にこだわり、納得のいくまでやり直しをした。また、B面の録音の時にも、コンピュータからのデジタル録音の時にも、厳しい音のチェックが繰り返し行なわれた。

今までのゲームBGMのレコードのレベルが、どれほどのものであったかは別として、このレコードが、ゲームBGM以上の評価を受け、音楽業界に新風を吹き込むことは、間違いないであろう。

「ALL OVER XANADW」
アポロン音楽工業より、7月5日（日）発売！
- LP ￥2,500
- カセットテープ ￥2,500
- CD ￥3,000

Falcom 日本ファルコム株式会社
日本ファルコム（株）
〒190 東京都立川市柴崎町 2-2-19カトービル
TEL.0425(27)6501代

アステカ

各方面から熱いまなざし！

神秘に満ちた民俗調のBGMに注目。

最近、ゲームBGMに対する関心が、非常に高まり、どのゲームも、単なる効果音だけでなく、オープニング・テーマやエンディング・テーマなどに、かなり凝ったテーマ曲を挿入するのがあたり前になっている。その中でも、群を抜いているのが「アステカII 太陽の神殿」だ。

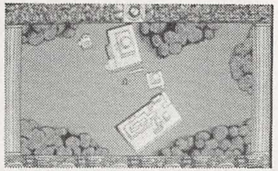
BGMが、ゲームの善し悪しの重要な位置を占めるようになったのは、ごく最近のことである。ゲームの気分を盛り上げるのが目的だったBGMが、今では、ゲームのイメージづけまでにも、多分に影響を及ぼすほどにもなっている。

そんな中で、当然、各ソフトハウスは、BGMに力を注ぐようになったが、そのレベルには、まだまだ非常なバラつきがある。

そんな中にあって、この「アステカII 太陽の神殿」は、現在のゲームBGMの出来としては、おそらく、トップ・グループに位置するであろう。

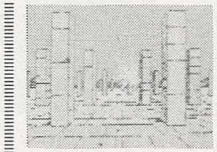
「太陽の神殿」のために書き下ろされたオリジナル曲は、全部で5曲。どれも、古代マヤ文明、チチェン＝イツァーの遺跡を背景としたAVGにふさわしく、神秘に満ちた民俗調のBGMである。

単に、ゲームにふさわしいムードをそなえたBGMということなら、他にもたくさん例があるだろう。しかし、クオリティの高い完全オリジナル曲ということになると、「太陽の神殿」をおいて、他にはないであろう。この5曲は、一度、ゲームを離れて聴く価値のある秀作である。

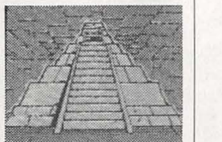




淋しげなBGMに誘われて…

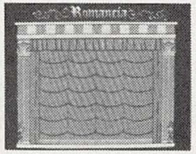


神秘がただようBGMだ



エンディングテーマは絶品！

〈挿入曲〉
- Templo del Sol　太陽の神殿
- Cenote　聖なる泉
- El Castillo　エルカスティージョ
- La noche triste　悲しみの夜
- Mundo Perdido　失われた世界



話題を呼んだユニークなオープニング



人気沸騰中のラッパ吹きくん

隠れた主役に人気集中！

かわいいキャラクターで人気の「ロマンシア」。最近は、オープニングのラッパくんが隠れた人気者として、注目を集めている。

「ロマンシア」といえば、かわいいキャラクターが、大きくクローズ・アップされ、人気のマトとなっているが、ゲーマー達の間で、今、密かに話題になっているキャラクターがある。

実際にゲームの中には登場しないキャラクターで、ゲームの中身以外にまったく興味がないようなゲーマーにとっては、多分、目に止まらない存在であろう。

彼が出てくるのは、たった一度、オープニングのみである。きれいなピンクの幕が、ゆっくりと開く時、画面の端で、一生懸命ラッパを吹いているのが、彼だ。バックに流れるBGMに合せて、コミカルなアクションでラッパを吹く姿が、何とも愛らしく、ゲーム中のキャラクターに、ちょっと飽きがきているゲーマー達に受けまくっているらしい。

隠れキャラクター的な魅力が、話題になっている原因のひとつだが、注目度の高いBGMに絡めたところも、うまいやり方だった。

数多くゲーム・オーバーになったゲーマーの方が、ラッパくんに注目しやすいらしいが、きみはどうかナ？

謎のBGMテープが氾濫

近頃、ゲームBGMを録音したらしいカセットテープが、業界内に氾濫し、関心を集めている。テープの正体は、日本ファルコムの新作「Ys－イース－」のゲームBGM。完成度の高い曲の出来に、ファルコム側も、発売まで待てなかったもよう。この先制攻撃に、今から、関係者一同の注目が高まっている。

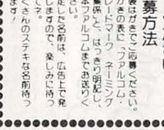


新発売

Ys（イース）
リアルタイム アドベンチャー RPG

待望の日本ファルコムの新作「Ys（イース）」いよいよ完成間近か！（6月21日発売）

ファルコム・トレードマークの名前大募集！



かわいくて、とってもユニークなファルコムのトレードマークができました。

でも、まだ名前がありません。どうか、みんなでこのマークにピッタリの名前をつけてあげてください。

応募方法

官製はがきでご応募ください。はがきの表に「ファルコム・トレードマーク ネーミング募集係」と、はっきり明記し、日本ファルコムまでお送りください。

決定した名前は、広告上で発表しますので、楽しみに待っててネ。たくさんのステキな名前待ってます！

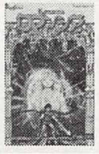
好評発売中



■ザナドゥ
- ディスク 七、八〇〇円
- カセット 六、八〇〇円



■ザナドゥ・シナリオII
- ディスク 五、八〇〇円



■ロマンシア
- ディスク 六、八〇〇円
- テープ 五、八〇〇円



■太陽の神殿
- ディスク 七、八〇〇円

KGD
INFORMATION GIRL

KGDのニューフェイスは19才!
今、みんなの質問に答えられるように勉強中で〜す。

4月1日、KGDのインフォメーションガールとしてデビューしたてのあさ子ちゃん。新作ソフト発売をひかえて、ただ今大忙し!!

A·S·A·K·O
山下麻子

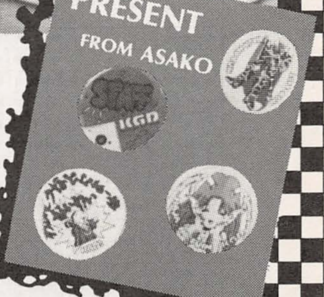




おたより、お電話まってまーす♥

MSXユーザーにプレゼント♡

は〜い、あさ子です。みんな元気してるかな? みんなからのKGDソフトへの質問やラブコールに答えてるのが私、あさ子です。これからもよろしくネ。
きょうは「覇邪の封印MSXメガロム版発売記念、MSXユーザープレゼント」のお知らせです。右下の写真のかわいいKGDバッヂ、ほしい方は次のようにして申し込んでネ。

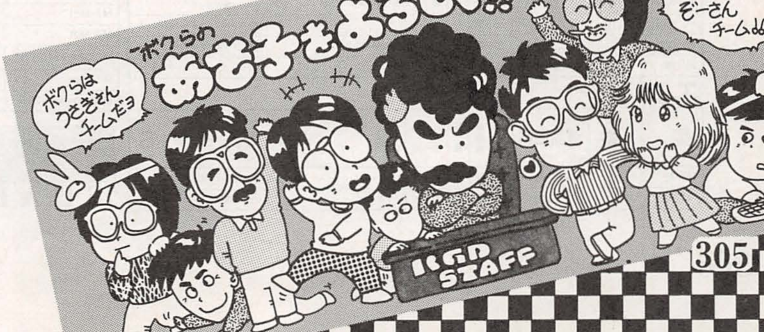


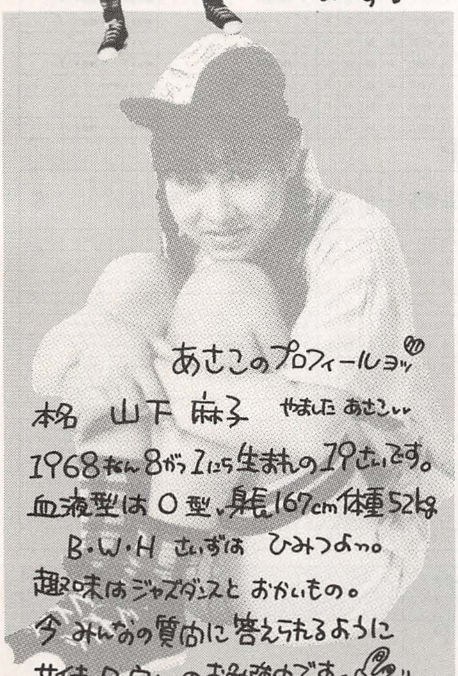
応募方法は…♡

①MSX、MSX2の覇邪の封印の補足説明書にあるMSXマークを切り取り、
②60円切手を貼った返信用封筒に、あなたの住所と氏名をきれいな字で書いてネ。(読めなかったり、まちがっていたりすると、もらえなくなっちゃうぞ!)
③MSXマークと返信用封筒をいっしょに封筒に入れて、下記住所のKGDソフト「KGDバッヂが絶対ほしい係」に送ってね。7月8日の消印まで有効です。
送ってくれた方全員にプレゼントしちゃうから待っててね。(どのバッヂになるかは、あさ子にまかせて!)
えーと最後に、新作ソフト〝サイキックウォー〟よろしくおねがいしまーす!!(ウフッ♡ 宣伝しちゃった!)



移植スタッフ募集!
PC88用のゲームプログラムをX1シリーズや、MSXに移植できる方一度お電話下さい!





お問い合わせ先/㈱工画堂スタジオ内KGDソフト
〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL03-353-7724

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。　**(編集部)**

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801VX2	310,000円	有	有	有	有	4	厳しいチェックをパスした特選品。	㈱ワールドインアオヤマ
PC-98XA／2	198,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク
PC-9801F2	148,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク
PC-9801E	78,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク
PC-9801	48,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク
PC-8801mkⅡMR	128,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク
PC-8801FH30	125,000円	有	有	有	有	4	厳しいチェックをパスした特選品。	㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡSR30	108,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク
PC-8801mkⅡFR30	108,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク
PC-8801mkⅡ30	75,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク
PC-8801mkⅡ30	75,000円	有	無	有	有	3	当社保証書を添付。	㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡ20	59,800円	有	無	有	有	3	当社保証書を添付。	㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡ20	58,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク
PC-8801mkⅡ10	43,000円	有	無	無	有	3	当社保証書を添付。	㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡ10	38,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク
PC-8801	36,000円	有	無	有	有	3	当社保証書を添付。	㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801	28,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク
PC-8201	42,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク
PC-8001MKⅡ	21,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8001mkⅡSR	20,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク
PC-8001mkⅡ	19,800円	有	無	有	有	3		パソコン情報センター
PC-8001mkⅡSR	16,000円	有	無	有	有	3	当社保証書を添付。	㈱ワールドインアオヤマ
PC-8001mkⅡ	15,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク
PC-6001mkⅡSR	15,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク
PC-6001mkⅡ	12,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク
PC-6001	9,800円	有	無	有	有	3	初心者向NECパソコン	パソコン情報センター
PC-6001	8,900円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-6001	8,000円	有	無	無	有	3	当社保証書を添付。	㈱ワールドインアオヤマ
PC-100／30	108,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク

エプソン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HC-20	39,800円	有	無	有	有	4	ハンドヘルド・コンピュータ	㈱日本マイコン流通センター
HC-20	37,000円	有	無	有	有	4	ハンドヘルド	パソコン情報センター

カシオ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PV-7	8,900円	有	無	有	有	4	8KB MSX	パソコン情報センター
PV-7	7,800円	有	無	有	有	4	8K MSX	㈱日本マイコン流通センター

サンヨー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PHC-30	19,000円	有	無	有	有	3	レコーダ内蔵MSX	パソコン情報センター
MPC-2	19,000円	有	無	有	有	3	64K MSX	㈱日本マイコン流通センター
PHC-30	18,000円	有	無	有	有	3	レコーダ内蔵 MSX16K	㈱日本マイコン流通センター
MPC-2	14,800円	有	無	有	有	3	64KB MSX	パソコン情報センター
MPC-3	14,800円	有	無	有	有	3	16K MSX 3スロット	㈱日本マイコン流通センター
MPC-3	14,000円	有	無	有	有	3	16KB MSX	パソコン情報センター
MPC-11	12,000円	有	無	有	有	3	MSX 16KB	パソコン情報センター
MPC-1	12,000円	有	無	有	有	3	MSX	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-820C	39,800円	有	有	有	有	5		パシフィックコンピュータバンク
CZ-820C	37,000円	有	無	有	有	3	X-1G10 本体	㈱ワールドインアオヤマ
CZ-820C	34,800円	有	有	有	有	4		パシフィックコンピュータバンク
CZ-811C	26,800円	有	有	有	有	5		パシフィックコンピュータバンク
CZ-811C	26,000円	有	有	有	有	3	X-1F10 本体	㈱ワールドインアオヤマ
CZ-802C	25,000円	有	無	無	有	3	当社保証書を添付。	㈱ワールドインアオヤマ
CZ-804C	23,000円	有	有	無	有	3	厳しいチェックをパスした特選品。	㈱ワールドインアオヤマ
CZ-802C	22,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク
CZ-811C	22,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク
CZ-803C	20,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク
MZ-5521	89,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
MZ-5521	89,000円	有	無	無	有	3	16BIT 5"2ドライブ内蔵	パソコン情報センター
MZ-2200+MZ-1T02	19,800円	有	無	有	有	3	MZ-2200が本体，MZ-1T02がレコーダ	㈱日本マイコン流通センター
MZ-2200	18,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク
MZ2200+MZ1T02	18,000円	有	無	有	有	3	専用レコーダ (MZ1T02) つき	パソコン情報センター

ディスプレイ

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-8PD2	25,000円	無	有	無	有	3	厳しいチェックをパスした特選品。	㈱ワールドインアオヤマ
12M212C	26,000円	有	無	有	有	3	当社保証書を添付。	㈱ワールドインアオヤマ
MD-12P1	19,800円	無	無	無	有	4	4000文字グリーンモニター	㈱日本マイコン流通センター
MD-12P1	18,000円	無	無	無	有	4	4000文字モノクロ・ディスプレイ（12インチ）	パソコン情報センター
MZ-1D04	17,000円	無	無	無	有	3	12インチ・グリーンモニタ（2000文字）	パソコン情報センター
MZ-1D04	16,800円	無	無	無	有	3	12インチ・グリーンモニタ	㈱日本マイコン流通センター

SOFARD

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
RGB-C12	19,800円	無	無	無	有	3	2000文字対応カラーモニタ	パソコン情報センター
RGB-C12	16,800円	無	無	無	有	3	2000文字カラーモニター	㈱日本マイコン流通センター

日立

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
C12-2120	18,000円	有	有	有	有	4	2000文字カラーモニタ	パソコン情報センター
C12-2120	18,000円	有	有	有	有	4	2000文字カラーディスプレイ	㈱日本マイコン流通センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM-TV151	52,000円	有	無	有	有	3	当社保証書を添付。	㈱ワールドインアオヤマ
MB27311	49,800円	無	無	無	有	3	4000文字（640×400ドット）カラー・ディスプレイ	パソコン情報センター
MB-27331	49,800円	有	無	有	有	3	4000文字対応14インチ・カラーモニタ	パソコン情報センター
MB-27331	48,000円	有	無	有	有		4000文字対応ディスプレイ（カラー）	㈱日本マイコン流通センター
MB27311	46,800円	無	無	無	有	3	4000文字カラーモニタ	㈱日本マイコン流通センター

フロッピー・ドライブ

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ300F	26,000円	有	無	無	有	3	当社保証書を添付。	㈱ワールドインアオヤマ

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MB27631H	62,000円	有	有	無	有	3	3.5インチディスク	㈱ワールドインアオヤマ

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PCPR-403	24,800円	有	無	無	有	3	漢字プリンタ（サーマル式）	パソコン情報センター
PCPR-403	24,800円	有	無	無	有	3	日本語サーマルプリンタ	㈱日本マイコン流通センター

エプソン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MP-130K	69,800円	有	無	無	有	3	FM用24ドット漢字プリンタ	パソコン情報センター
MP-130K	68,000円	有	無	無	有	3	FM用24ドット漢字プリンタ	㈱日本マイコン流通センター

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
UP-130K 標準機	58,000円	有	無	有	有	3		パシフィックコンピュータバンク

エプソン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SP80	19,800円	有	無	無	有	3	8ピン・ドットプリンタ	パソコン情報センター
SP80	18,000円	有	無	無	有	3	8ピンドットプリンタ	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-80PK2	39,800円	有	有	有	有	5	極上品	㈱ワールドインアオヤマ
CZ-8PK2	37,000円	有	有	有	有	4	厳しいチェックをパスした特選品。	㈱ワールドインアオヤマ

スター

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
G-10XPJ	35,800円	有	無	有	有	3	PC用16ドット漢字プリンタ	パソコン情報センター
TR-24f	22,000円	有	無	有	有	4	FM対応熱転写式高品質漢字プリンタ	㈱日本マイコン流通センター
TR-24f	21,800円	有	無	有	有	4	FM用漢字熱転写プリンタ	パソコン情報センター
G-10XPJ	19,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PRN-C41	19,800円	有	無	有	有	4	プロッタープリンタ	㈱日本マイコン流通センター
PRN-C41	18,000円	有	無	有	有	4	MSX用プロッタープリンタ	パソコン情報センター

セイコー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GP500F	19,800円	有	無	有	有	3	FM用8ピン・ドットプリンタ	パソコン情報センター
GP500F	18,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
GP-80DB	12,800円	無	無	無	有	3	MZ-80B用ドットプリンタ	パソコン情報センター
GP-80DB	9,800円	無	無	無	有	3	MZ−80B用ドットプリンタ	㈱日本マイコン流通センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MB27411	62,000円	有	無	有	有	3	80桁FM用漢字プリンタ	パソコン情報センター
MB27411	59,800円	有	無	有	有	3	10インチ80桁漢字プリンター	㈱日本マイコン流通センター
MB27409	38,000円	有	無	無	有	3	当社保証書を添付。	㈱ワールドインアオヤマ

ナショナル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-A1	24,800円	有	無	無	有	3	当社保証書を添付。	㈱ワールドインアオヤマ
FS-P206	19,800円	有	無	無	有	3	プロッタープリンタ	㈱日本マイコン流通センター
FS-P206	19,000円	有	無	無	有	3	MSX用プロッタープリンタ	パソコン情報センター

ロジテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
KP-3000	19,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
KP-3000	19,000円	有	無	有	有	3	PC・FM対応8ピン・ドットプリンタ	パソコン情報センター

ゲーム基板

アイレム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
スパルタンX	30,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
スペランカー	25,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
テンヤードファイト	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

アルバ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
リアル麻雀	25,000円	有	無	無	無	3	操作パネル付	㈱キョーワインターナショナル

アルファ電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
エキサイティングサッカー	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

イースタンコーポ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
激走	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

カプコン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
魔界村	30,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
エグゼドエグゼス	20,000円	有	無	無	無	3	操作パネル付	㈱キョーワインターナショナル
戦場の狼	20,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

コナミ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
グラディウス	70,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
サーカスチャーリー	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
少林寺ロード	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

シグマ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ポンポコ	10,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

ジャレコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
フィールドコンバット	10,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

セガ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
青春スキャンダル	25,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
フリッキー	25,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
ペンゴ	7,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

タイトー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
アルカノイド	58,000円	有	無	無	無	3	操作パネル付	㈱キョーワインターナショナル
奇々怪界	48,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
影の伝説	25,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
リターンオブインベーダー	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
忍者くん	10,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

データイースト

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
B-ウイング	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

テクノスジャパン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
熱血硬派くにお君	55,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

ナムコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
源平討魔伝	70,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
グロブダー	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
ゼビウス	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
ドルアーガの塔	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
マッピー	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
モトス	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
リブルラブル	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

日物

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
マイティガイ	30,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
ギャリバン	20,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
マグマックス	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

ユニバーサル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ミスタードゥ	8,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

その他

アイワ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PV-2123	18,000円	無	無	無	有	3	モデムユニット300ボーレート（全二重）1200ボーレート（半二重）	㈱日本マイコン流通センター
PV-2123	16,800円	無	無	無	有	3	パソコン用モデムユニット	パソコン情報センター

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-1600K	49,800円	有	有	有	有	4	厳しいチェックをパスした特選品。	㈱ワールドインアオヤマ
PC-1260	9,800円	有	有	有		3	厳しいチェックをパスした特選品。	㈱ワールドインアオヤマ

ローランドDG

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CMU-800（X1用）	9,800円	有	無	有	有	3	コンピュータ・ミュージックを始められる方に最適	パソコン情報センター
CMU-800（X1用）	9,800円	有	無	有	有	3	コンピュータミュージック音源	㈱日本マイコン流通センター

調査にご協力いただいた販売店リスト

■パソコン情報センター：〒158 東京都渋谷区神南1－11－5 ☎03－462－2294

■日本マイコン流通センター：〒150 東京都渋谷区道玄坂2－3－2 ☎03－463－4501

■パシフィックコンピュータバンク：〒150 東京都渋谷区渋谷1－6－8 井上ビル ☎03－797－1221

■ワールドインアオヤマ：〒170 東京都豊島区東池袋1－28－6 ☎03－987－7771

■キョーワインターナショナル：〒141 東京都目黒区下目黒3－6－5 ☎03－793－2871

全国 マイコンソフト取扱店一覧

《北　海　道》

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17-2 扇寿ビル ☎011-641-5591
★九十九電機札幌店：札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビル ☎011-241-2299
★YESそうご電器：札幌市中央区南2条西3丁目 ☎011-214-2811
★そうご電器旭川店：旭川市4条7丁目 ☎0166-26-2251
★そうご電器苫小牧店：苫小牧市王子町3丁目1-14 ☎0144-35-2151
★そうご電器サンピアザ店：札幌市白石区厚別町下野幌493-20 ☎011-892-6081
★パソコンランド帯広：帯広市西2条南7丁目17 ☎0155-24-4648
★金市館パソコンランド：札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
★メディア旭川：旭川市2条通21丁目右10号 ☎0166-33-3300
★OA SHOP PAL：釧路市星ヶ浦大通1丁目7-1 ☎0154-52-0011
★バイトイン：帯広市西2条南10丁目13 ☎0155-22-7003
★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目1 コスモビル ☎0154-25-1161
★つうけんテレコンショップ北見：北見市北2条東1丁目 大槻ビル ☎0157-61-2611
★パソコンショップハドソン：札幌市中央区南2条西3丁目 丸井今井 ☎011-281-1151
★ICカプセル：北見市2条西2丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444
★そうご電器さいか店：函館市松風町11-2 彩華デパート ☎0138-23-3111
★そうご電器岩見沢店：岩見沢市4条西3丁目 ☎01262-2-2300
★棒二森屋マイコン・コーナー：函館市若松町17 ☎0138-26-1211
★函館西武：函館市梁川町9-3 ☎0138-55-5511

《青　森　県》

★電巧堂チェーン十和田中央Dac：十和田市稲生町17-2 ☎0176-23-7440
★電巧堂チェーン・八戸本店Dac：八戸市長横町17-1 ☎0178-44-4111
★電巧堂チェーンDac青森本店：青森市新町2-6-26 ☎0177-23-2356
★電巧堂チェーン三沢Dac：三沢市中央町3-3-1 ☎0176-53-7123
★電巧堂チェーンむつ店：むつ市柳町1-2-14 ☎01752-2-4121
★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町3-1 ☎0172-34-2606
★電巧堂チェーン堅田バイパス店：弘前市堅田字宮川438-1 ☎0172-34-6230
★電巧堂チェーン五所川原店：五所川原市旭町29-1 ☎0173-35-3129
★電巧堂チェーン光星学院通店：八戸市湊町上田屋前21-6 ☎0178-34-3737
★ビデオ&パソコンショップモリヤ：むつ市新町11-10 ☎0175-22-7242

《岩　手　県》

★マイコンショップ・エルドラード：釜石市上中島町1-1-33 ☎0193-23-7058
★電巧堂チェーン・盛岡本店Dac：盛岡市中央通2-11-1 ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカーノ：花巻市若葉町1-10-12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・エイトピア：盛岡市青町3-30 パークハイツ中津川 ☎0196-23-4470
★電巧堂チェーン一関店Dac：一ノ関市山目字大槻62 ☎0191-25-2440

《宮　城　県》

★電巧堂チェーン・石巻バイパスDac：石巻市南中里2-9-54 ☎0225-94-3663
★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町1-1-31 ☎022-227-7211
★電巧堂チェーンDac仙台東口店：仙台市東七番町125-24 ☎022-291-4744
★電巧堂チェーン・仙台Dac：仙台市中央2-2-21 ☎022-225-5290
★電巧堂チェーン多賀城Dac：多賀城市下馬4-1-28 ☎0223-65-8111
★庄子デンキ・コンピュータ中央：仙台市一番町3-6-5 ☎022-224-5591
★庄子デンキ・コンピュータ・石巻バイパス：石巻市東中里3-2-5 ☎0225-93-3211
★庄子デンキ・コンピュータ古川：古川市李埣前田10 ☎02292-3-3883
★ムーンベース：仙台市通町2-4-18 ☎022-271-9700

《秋　田　県》

★緑屋そうご電器：秋田市中通2-7-6 ☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向15-3 ☎0188-64-3061
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2-6-1 ☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3-3 ☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩淵下46 ☎01842-4-5211

《山　形　県》

★電巧堂チェーン山形七日町本店：山形市七日町2-1-6 ☎0236-23-1055
★コンピュータショップ：天童市老野森2-9-4 ☎02365-4-1530
★庄子デンキコンピュータ・山形：山形市七日町2-7-43 ☎0236-42-1222
★庄子デンキコンピュータ寒河江：寒河江市西根字石川西255-2 ☎0237-86-0131
★新庄CQセンター：新庄市小田島町5-53 ☎02332-3-1586
★ソフトセンター・ハラトク：米沢市中央1-8-23 ☎0238-23-6228

《福　島　県》

★庄子デンキコンピュータ・咲田：郡山市咲田1-27-7 ☎0249-34-8778
★オリエンタルパソコンショップ：福島市栄町10-1 1 コルニエッタヤ ☎0245-21-2101
★粉又・コンピュータ駅前店：福島市栄町7-31 ☎0245-21-2011
★郡山西武：郡山市駅前1-16-7 ☎0249-34-6161
★いわきマイコンショップ：いわき市平4-22-12 ☎0246-23-0513
★大竹商会：会津若松市西栄町10-26 ☎0242-26-2244
★システム会津若松ラジオセンター：会津若松市七日町1-17 ☎0242-26-2711

《茨　城　県》

★コナン販売(株)水戸営業所：水戸市笠原町1191-5 ☎0292-43-8188
★カトーデンキ販売(株)勝田オーディオセンター：勝田市東石川ひさ山1426 ☎0292-74-8112
★カトーデンキ販売(株)駅南オーディオセンター：水戸市城南2-7-6 ☎0292-21-4732
★メディアポート：水戸市白梅4-1-13 ☎0292-21-4920

《栃　木　県》

★計測技研：宇都宮市竹林町503-1 ☎0286-22-9811
★マイコンプラザビック1：宇都宮市中町1-14 ☎0286-21-5150
★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り2-3-12 ☎0286-35-0111
★小林電気：足利市通り2 ☎0284-21-0131
★ビジネスフロアロクスイ：鹿沼市上野町299-28 タイメイビル2F ☎0289-65-3488
★ラオックス小山店：小山市城山町3-3-22 ☎0285-23-4652

《群　馬　県》

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206
★民生電気（コムポート）：高崎市鶴見町5-5 ウスタム高橋1F ☎0273-27-5580
★アサヒ商会：高崎市問屋町2-8-2 ☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：太田市本町21-3 ☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801-1 ☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2-10-23 ☎0272-24-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1 ☎0270-25-5550
★ソフトショップラム：前橋市新前橋町17-13 ☎0272-53-7594
★たけのうち電器：沼田市東原新町1820 ☎0278-22-3653
★パソコンランド21高崎店：高崎市栄町3-14 栄光ビル1F ☎0273-26-5221
★TECHNO：高崎市連雀町BIBI高崎地階 ☎0273-22-1300
★前橋西武：前橋市本町2 ☎0272-34-1011
★パソコンランド21 前橋店：前橋市表町1-1-14 ☎0272-21-2721
★両毛OAサービス(株)：桐生市仲町3-14-5 ☎0277-47-5432
★パソコンランド21太田店：太田市下浜田字広田1087-12 ☎0276-45-0721

《埼　玉　県》

★ラオックスわらび店：蕨市塚越1-5-6 ☎0484-43-2161
★ラオックス浦和店：浦和市高砂1-12-1 コルソ4F ☎0488-24-5311
★ラオックス北浦和店：浦和市北浦和5-1 ☎0488-33-8811
★ラオックス小手指店：所沢市小手指町1-43-3 ☎0429-23-1851
★ラオックス大宮店：大宮市錦町630 ☎0486-44-3551
★ラオックス岩槻店：岩槻市東町1-8-11 ☎0487-57-2561
★ラオックス春日部店：春日部市中央1-18-5 ☎0487-54-4171
★ラオックス川口店：川口市栄町3-9-13 ☎0482-56-0011
★ラオックス志木店：志木市本町5-17-5 ☎0484-74-9041
★大宮西武：大宮市宮町1 ☎0486-43-0111
★福岡無線：川越市連雀町3-2 ☎0492-22-0362
★トータス電化：南埼玉郡宮代町学園台1-4-9 ☎04803-4-7721
★大田デンキ：新座市東北2-31-15 ☎0484-73-1511
★マツモト電器鶴瀬本店：富士見市鶴馬下郷3483 ☎0492-51-0960
★マツモト電器上福岡店：入間郡大井町亀久保31-1 ☎0492-62-1656
★マツモト電器坂戸店：坂戸市本町1-3 ☎0492-81-3522
★ソフトアンドサービス：越ケ谷市越ケ谷1-15-9 ☎0489-66-4511
★英弘チェーン所沢店：所沢市日吉町12-1 ワルツビル6F ☎0429-23-1361
★英弘チェーン川越店：川越市脇田新町12 ☎0492-45-5231
★トヨムラ大宮店：大宮市宮原町3-515-2 ☎0486-52-1831
★パソコンショップカーク：熊谷市宮町2-142 千代田生命ビル1F ☎0485-25-4432
★マツモト電器東松山店：東松山市箭弓町1-5-15 ☎0493-23-1397
★ケンリツ熊谷店：熊谷市弥生2-82 ☎0485-24-5727

全国 マイコンソフト取扱店一覧

★フューチャーランド北本店：北本市本宿2-40 ☎0485-91-2199

《千　葉　県》

★ユニフ中村屋柏本店：柏市柏3-1-1 ☎0471-67-3333
★ジョイスササキ：鴨川市横渚292 ☎04709-3-2668
★船橋東武：船橋市本町7 ☎0474-25-2211
★船橋西武：船橋市本町1 ☎0474-25-0111
★ムーミン船橋ららぽーと店：船橋市浜町2-1-1 ららぽーと内 ☎0474-33-3711
★タニカツ電機販売：流山市江戸川台東2-7 ☎0471-54-1111
★サンユー：館山市稲162 ☎0470-23-1276
★ラオックス市原店：市原市五井町2343-1 ☎0436-21-5331
★ラオックス稲毛店：千葉市小仲台2-8-17 ☎0472-53-2136
★ラオックス千葉店：千葉市新千葉1-1-1 ☎0472-27-5318
★ラオックス船橋店：船橋市浜町2-1-1 ☎0474-34-3971
★マエダ商会：茂原市町保10 ☎0475-23-2194

《東　京　都》

★J＆P渋谷店：渋谷区道玄坂2-28-4 ☎03-496-4141
★J＆P町田店：町田市森野1-39-16 ☎0427-23-1313
★J＆P八王子店：八王子市旭町1-1 八王子そごう7F ☎0426-26-4141
★ワールドイン・アオヤマ：豊島区東池袋1-28-6 ☎03-985-9011
★マイコンセンター60：豊島区東池袋1-21-5 ☎03-980-1360
★池袋西武：豊島区南池袋1 ☎03-981-0111
★渋谷西武：渋谷区宇田川町21-1 ☎03-462-0111
★A＆Vしらくら：北区上十条2-27-12（十条駅前） ☎03-905-0221
★マイコンセンターCOM：千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル ☎03-251-8951
★ラオックス本店：千代田区外神田1-2-9 ☎03-253-7111
★ラオックス中央店：千代田区外神田1-13-3 ☎03-253-1341
★ラオックス新宿店：新宿区新宿3-15-16 ☎03-350-1241
★ラオックス調布店：調布市小島町1-35-15 ☎0424-84-0211
★ラオックス三鷹店：三鷹市野崎198 ☎0422-32-3741
★ラオックス吉祥寺店：武蔵野市吉祥寺本町1-20-3 ☎0422-21-3471
★ラオックス荻窪店：杉並区上荻窪1-19-11 ☎03-398-5100
★ラオックス蒲田店：大田区西蒲田7-66-3 ☎03-734-5171
★第一家庭電器秋葉原東口店：千代田区神田佐久間町1-15-16 川初ビル ☎03-253-4191
★石丸電気マイコンセンター：千代田区外神田1-4-21 ☎03-255-3111
★(株)ダイナミックオーディオ新橋店：港区新橋2-16-2 ニュー新橋ビル ☎03-503-2611
★九十九電機(株)7号店：千代田区外神田1-9-9 ☎03-253-4199
★マイコンセンターオノデン：千代田区外神田1-2-7 ☎03-253-3911
★丸善無線電機(株)本店：千代田区神田佐久間町1-6-4 ☎03-255-4911
★丸善無線電機(株)立川ターミナルビル店：立川市曙町2-1-1 ☎0425-27-6211
★ヤマギワテクニカ：千代田区外神田4-3-1 ☎03-253-0121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田4-1-1 ☎03-253-2111
★ヤマギワ玉川店：世田谷区玉川3-17-1 玉川高島屋S・C南館5F ☎03-708-1638
★真光無線(株)：千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館6F ☎03-255-0450
★(株)富士音響マイコンセンターRAM：千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館7F ☎03-255-7820
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町1-14-1 ☎03-257-0606
★ロケット3号店：千代田区外神田1-4-6 ☎03-257-0345
★ロケット5号店：千代田区外神田1-13-1 ☎03-255-1531
★ロケット6号店：千代田区外神田4-3-2 ☎03-251-2051
★ミナミ電気：千代田区外神田1-15-2 ☎03-257-0373
★西川無線：千代田区外神田1-16-10 ☎03-253-2713
★シントク電気本店：千代田区外神田1-10-9 ☎03-255-0271
★シントクエコー店：千代田区外神田1-16-9 ☎03-255-0271
★マイコンベース銀座：中央区銀座1-8-21 ☎03-535-3381
★CVAジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田4-4-2 ☎03-258-3711
★東急ハンズ町田店：町田市原町田4-1-17 ☎0427-28-2608
★池袋東武：豊島区西池袋1 ☎03-981-2211
★ダイナミックオーディオ池袋店：豊島区南池袋1-28-2 パルコ5F ☎03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100 ☎0422-31-6251
★ダイクマ町田トキワ店：町田市常盤町3170-1 ☎0427-97-1831
★ソフトクリエイト渋谷店：渋谷区渋谷1-12-7 ☎03-486-6541
★日本テレネット：新宿区下宮比町8 グランドメゾン207号・209号 ☎03-268-1159

《神奈川県》

★ミナミ電気海老名店：海老名市河原口1484-1 ☎0462-33-8230
★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市関免100 ☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部2-6-4 ☎0468-53-3398
★トヨムラTmd横浜：横浜市中区松影町1-3-7 ☎045-641-7743
★杉村電機商会：足柄上郡松田町庶子1490 ☎0465-82-4518
★日進(株)本店：横浜市西区南幸2-15-5 ☎045-314-5111
★ユニー戸塚店：横浜市戸塚区上倉田町769-1 ☎045-864-1201
★横浜高島屋：横浜市西区南幸1-6-31 ☎045-311-1251
★(株)ニチイ横浜店：横浜市西区南幸2-15-13 ☎045-314-2121
★ソフトクリエイト横浜店：横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8 ☎045-314-4777
★カネスマでんき：秦野市寿町1-5 ☎0463-82-7111
★アポロ模型：小田原市曽比1959 ☎0465-36-8192
★OAシステム・ジムドー：藤沢市藤沢541-24 ☎0466-23-8221
★藤沢西武：藤沢市南藤沢3-1 ☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町5-3 ☎044-244-5421
★ニューライフタカハシ：川崎市中原区木月410 ☎044-411-8221
★鎌倉書店：鎌倉市大船1-24-1 ☎0467-46-2619
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
★ウエムラオーディオ：小田原市城内2-21 ☎0465-23-3591
★ダイオーあざみ野店：横浜市緑区あざみ野1-7-1 ☎045-9-1-5462
★ICボックスイノウエ：中郡二宮町中里2-2-15 ☎0463-71-3367
★ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町3-3970 ☎045-881-3161
★ラオックス厚木2号店：厚木市中町4-16-6 ☎0462-22-2722
★ラオックス山和店：大和市深見西1-2-20 ☎0462-61-2011
★ラオックス横浜伊勢佐木町店：横浜市中区伊勢佐木町1-7 ☎045-261-1251
★ダイクマ茅ケ崎店：茅ケ崎市新栄町12-3 ☎0467-83-4501
★ダイクマ平塚店：平塚市上平塚1-61 ☎0463-34-7111
★ダイクマ大和店：大和市深見台1-1 ☎0462-64-3111
★ダイクマ田奈店：横浜市緑区田奈町46-8 ☎045-984-2541
★ダイクマ海老名店：海老名市国分153 ☎0462-32-3351
★ダイクマ鴨宮店：小田原市鴨宮631 ☎0465-48-6221
★ダイクマ渋沢店：秦野市平沢307 ☎0463-82-5611
★ICワールド・ヨコヤマ：藤沢市湘南台1-10-6 ☎0466-43-1775
★プレイシャトー：横浜市中区伊勢佐木町4-109 泰光ビル2F ☎045-251-8340

《新　潟　県》

★北越テクニカ：新発田市諏訪町2-4-19 ☎0254-22-1741
★電波新聞社・新潟支局：新潟市東幸町13-31 ☎0252-45-2526
★真電本店：新潟市万代2-2-2 ☎0252-43-6500
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通1-8-32 ☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町5-4-8 ☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファー：上越市西本町2-1-25 ☎0255-43-485-
★コンピューターシステム：三条市荒町1-12-30 ☎02563-5-5795

《富　山　県》

★ソフトハウスビーバー：富山市桜町1-7-24 ☎0764-32-1981
★無線パーツ(株)：富山市掛尾町297-1 マイコンビル ☎0764-21-6822
★三共とやま本店：富山市双代町1-1 ☎0764-42-2131
★三共くまの店：高岡市新成町76-1 ☎0766-25-6003
★三共とよた店：富山市豊田250-1 ☎0764-37-7733

《石　川　県》

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81-1 ☎0762-63-8661
★ユニー金沢店：金沢市中村町10-20 ☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町1-30 ☎07617-3-1141
★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1 ☎0762-41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市4-118-2 ☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地2-3 ☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町9 ☎0761-24-1611
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186 ☎0761-22-4672

《福　井　県》

★マルツ電波：福井市豊島2-7-4 ☎0776-22-0202
★マルツでんきらんど二の宮店：福井市二の宮2-3-7 ☎0776-27-3702
★WAC渡辺商会：敦賀市中央町2-5 ☎0770-23-2828
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1-112 ☎0776-27-1563

《山　梨　県》

★システムインナカゴミ甲府：甲府市丸の内2-4-20 ☎0552-28-3333
★甲府西武：甲府市丸の内1 ☎0552-32-5111

《長　野　県》

★電波新聞社・松本支局：松本市白坂2-4-21 ☎0263-36-2266
★エレトピアスウイング：茅野市玉川4250-1 ☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451 ☎0262-72-1817
★リッチランドRAC：佐久市大字取手町183 ☎0267-62-7522
★パソコンシティ2000：伊那市大字伊那3446-21 ☎0265-73-6226

★シマコーシステム：松本市鎌田町5116 ☎0263-26-0071
★小野電気商会：松本市深志1-2-8 ☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西2-14 ☎0263-27-1903
★マイコンランド上田：上田市中央西1-15-28 ☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301-1 ☎0262-48-2399
★上田西武：上田市天神1-5-6 ☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156-1 ☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水1-2-20 ☎0266-52-3287

《岐　阜　県》

★岐阜マイコンセンター：岐阜市鷹島町8-43 ☎0582-51-6338
★ダイイチカネダ電気：各務原市蘇原三柿野町2-10 ☎0583-89-2288
★ダイイチニシオ電器：中津川市新町5-20 ☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町2-29 ☎0584-78-7687
★システムイン高山：高山市本町4-55 ☎0577-32-1738
★ダイデン柳ヶ瀬店：岐阜市金町2-9 ☎0582-64-1995

《静　岡　県》

★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町1-2 ☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町7 ☎0542-55-8819
★マルツ電波でんきランド高林店：浜松市高林4-2-8 ☎0534-72-1102
★ポップシステム：伊東市南町1-2-28 ☎0557-35-0308
★オークラ電化センター：伊東市湯川1-12-12 ☎0557-36-1307
★浅井：富士宮市中央町11-18 ☎0544-26-5201
★システムイン吉野：藤枝市田沼2-12-44 ☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東1-10-21 ☎0534-37-1738
★メルバII：浜松市大蒲町85-11 ☎0534-64-8412
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11-6 栄ビル1F ☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1-7-11 ☎0557-36-8490
★エレクトロハウススガヤ：富士市長通り104-3 ☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160-1 ☎05384-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛冶町15 ☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町6 ☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町3 ☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原2-8-1 ☎0545-52-4006
★すみや沼津バイパス店：沼津市共栄町19-5 ☎0559-22-6500
★ミツワオーディオマック：富士宮市宮町4-19 ☎0544-27-0201
★浜松マイコンセンター：浜松市寺島町397 ☎0534-53-2762
★システム東海：榛原郡吉田町住吉1211-1 ☎05483-2-6831
★サン企画：下田市1-19-27 ☎05582-3-2527
★河村電気浜岡店：小笠郡浜岡町池新田595 ☎05378-6-7221

《愛　知　県》

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3-17-15 ☎052-261-4541
★カトー無線パーツセンター：名古屋市中区栄3-32-28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3-30-86 ☎052-263-1660
★栄電社テクノ１Ｆホビーフロアー：名古屋市中村区名駅4-22-21 ☎052-581-1241
★栄電社鳴海店：名古屋市緑区鹿山2-1 ☎052-895-2271
★栄電社春日井店：春日井市鳥居松町5-86 ☎0568-83-2515
★Ｊ＆Ｐ：名古屋市中区栄3-4-5 ☎052-261-9201
★ジャスコＣＶＡ岡崎店：岡崎市康生通西2-20-2 ☎0564-21-0211
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2-40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23-1 ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80-1 ☎0560-61-8321
★パソコンショップシグマ：名古屋市中区大須3-30-37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22 ☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町1-45 ☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘：名古屋市名東区明ヶ丘126 ☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通6-26 ☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通1-13 ☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通 ☎0532-53-2111
★イエス古川：津島市西柳原町4-12 ☎0567-28-2936
★ダイイチオカダ電気広小路店：豊橋市広小路2-5 ☎0532-54-6328
★ユニー一宮パルザ：一宮市両郷町1-6 ☎0586-24-1581
★サンテラス刈谷パルザ：刈谷市南桜町2-56-1 ☎0566-23-6811
★ギャラリエ・ピタ豊田：豊田市喜田町2-130-1 ☎0565-32-7571
★トロン：半田市星崎町3-16-4 ☎0569-23-2795

《三　重　県》

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森1-2-15 ☎0593-51-6482
★ジャスコＣＶＡ四日市：四日市市諏訪栄町6-2 ☎0593-51-1111
★Ｊ＆Ｐ津店：津市丸の内31 ☎0592-26-0111
★Ｊ＆Ｐ四日市店：四日市市鵜の森2-1-19 ☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木2-12-4 ☎0596-24-8111
★河合無線ＥＬＦＡ：伊勢市一之木1-2-21 ☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸1-10-1 ☎0593-82-0857
★河合無線松坂テクノ：松坂市末広町1-225 ☎0598-51-6111
★ＫＡＷＡＩホームセンター尾鷲店：尾鷲市末広町1037-1 ☎05972-3-0411
★ＫＡＷＡＩカデンワールド尾鷲店：尾鷲市中井浦1037-5 ☎05972-3-0333
★ＫＡＷＡＩカデンワールド志摩店：志摩郡阿児町鵜方4064 ☎05994-3-3131
★ＫＡＷＡＩホームセンター白子店：鈴鹿市白子町箱塚272 ☎0593-87-0801
★ＫＡＷＡＩホームセンター高岡店：鈴鹿市高岡町456 ☎0593-82-7511
★河合無線名張店：名張市蔵持町原出566 ☎05956-4-0811

《滋　賀　県》

★ＣＢワールド・フジノ：彦根市平田町152-2 ☎0749-24-6561
★坂口テレビ：大津市大萱1-2-29 ☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜2-3-1 ☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761 ☎0775-52-4703

《京　都　府》

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル8-65 ☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市木幡御蔵山商店街 ☎0774-32-3003
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東 ☎075-801-8331
★ＡＶＰシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81 ☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区上高野古川町14 ☎075-722-7100
★谷山無線電機３号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2101
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル 京都電工内 ☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371
★イズミヤ京都店：京都市南区東九条西山王寺町31 ☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24-6 ☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90-1 ☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30-114 ☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル 東塩小路町702 ☎075-341-5769
★Ｊ＆Ｐ京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549 ☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24-1 ☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90-1 ☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2-1-30 ☎075-955-8401
★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21-6 ☎0774-32-4011

《大　阪　府》

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島3-2-4 ☎06-203-3361
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋4-11-4 ☎06-643-2038
★ニノミヤムセン別館：大阪市浪速区日本橋4-12-6 ☎06-633-2038
★ニノミヤムセンエレランド：大阪市浪速区日本橋5-6-19 ☎06-632-2038
★ぱそこん亭ＦＭランド：大阪市浪速区日本橋4-19-14 ☎06-643-2039
★ぱそこん亭ＰＣランド：大阪市浪速区日本橋5-11-8 ☎06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町7-3 ☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町8-3 ☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡一丁-1141-1 ☎0729-39-9206
★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153-9 ☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町2-59 ☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋4-10-4 ☎06-463-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1-3 千里中央センター専門店 ☎06-832-9516
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台3-22-11 ☎0722-91-3325
★Ｊ＆Ｐテクノランド：大阪市浪速区日本橋5-6-7 ☎06-634-1211
★Ｊ＆Ｐメディアランド：大阪市浪速区日本橋4-57-1 ☎06-634-1511
★Ｊ＆Ｐくずは店：枚方市楠葉並木2-22 ☎0720-56-8181
★Ｊ＆Ｐ千里中央店：豊中市新千里東町1-3-204 ☎06-834-4141
★Ｊ＆Ｐビジネスランド：大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB2 ☎06-348-1881
★マイコンショップＣＳＫ：大阪市区市梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB1 ☎03-345-3351
★パソコンランド駅前第４ビル店：大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前第4ビルB2 ☎06-341-2031
★せいでん箕面店：箕面市箕面6-1286 ☎0727-22-5127
★ニノミヤムセン鴻池店：東大阪市鴻池元町2-2 ☎06-746-2038
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎06-245-0005
★丸善無線電機(株)：大阪市浪速区日本橋5-9-16 ☎06-641-0110

全国 マイコンソフト取扱店一覧

★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-62-6666
★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町2-8 ☎0727-51-4671
★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木1-38-5 ☎0720-50-7200
★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路4-9-16 ☎06-323-5560
★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町2-7-11 ☎06-336-1152
★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町6-21 ☎0726-76-1135
★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町2-15-28 ☎0729-96-8591
★上新電機日本橋１ばん館：大阪市浪速区日本橋5-1-11 ☎06-634-2111
★上新電機日本橋３ばん館：大阪市浪速区日本橋3-7-5 ☎06-634-1131
★上新電機日本橋５ばん館：大阪市浪速区日本橋4-12-4 ☎06-634-1151
★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋4-10-1 ☎06-634-1191
★上新電機日本橋８ばん館：大阪市浪速区日本橋5-7-14 ☎06-634-1181
★上新電機日本橋７ばん館：大阪市浪速区日本橋4-11-3 ☎06-634-1171
★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田1-1-3 ☎06-372-6912
★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田5-19-19 ☎06-607-0950
★上新電機北野田店：堺市丈六174-3 ☎0722-37-7561
★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台1-3-1 ☎0722-93-7001
★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町1-6-24 ☎0725-44-5577
★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415-3 ☎0724-37-1021
★上新電機布施店：東大阪市足代北2-61-2 ☎06-781-0174
★上新電機瓢箪山店：東大阪市瓢箪山町3-4 ☎0729-84-6441
★上新電機すみのどう店：大東市赤井3-1-2 ☎0720-75-1055
★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町4-20 ☎0720-34-1166
★上新電機枚方店：枚方市禁野町1-16 ☎0720-56-7295
★イズミヤ枚方店：枚方市禁野本町1-871 ☎0720-47-2081
★上新電機いばらぎ店：茨木市双葉町2-18 ☎0726-32-8741
★上新電機たかつき店：高槻市北園町18-5 ☎0726-85-1991
★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24-10 ☎0726-93-7521
★上新電機すいた店：吹田市浜町4-11 ☎06-381-7321
★上新電機江坂店：吹田市豊津町14-9 ☎06-385-5454
★上新電機庄内店：豊中市庄内町3-2-9 ☎06-334-3356
★上新電機いけだ店：池田市満寿美町4-3 ☎0727-51-2321
★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里1-2-2 ☎06-703-2211
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1-1-11 ☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3-27 ☎06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3-5 ☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1-894-4 ☎0720-47-6475
★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町7-15-25 ☎0729-91-3901
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡2-226-4 ☎0729-39-8100
★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11-1 ☎06-746-1552
★パソコンランドなんば：大阪市浪速区難波中2-2-15 ☎06-643-3217
★ミドリ電化三国ケ丘店：堺市向陵中町6丁228-3 ☎0722-57-4303
★そごう大阪店：大阪市南区心斎橋筋1丁目38番地 ☎06-281-3163
★高島屋大阪店：大阪市南区難波5-1-5 ☎06-631-1101
★大丸梅田店：大阪市北区梅田3丁目1-1 ☎06-343-1231
★駸々堂書店京橋店：大阪市都島区東野田町2-1-38 ☎06-353-2413
★大洋商会：大阪市浪速区日本橋3丁目6-4 ☎06-643-0175
★イズミヤ松原店：松原市上田6丁目4-8 ☎0723-32-2251
★イズミヤ大東店：大東市住道2丁目1-10 ☎0720-74-9201
★Ｊ＆Ｐ高槻店：高槻市高槻町11-16 ☎0726-85-1212

《兵　庫　県》

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町3-9-15 ☎078-391-5885
★せいでん三宮本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：神戸市中央区三宮町1-5-8 ☎078-391-8171
★せいでん姫路本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：姫路市駅前町338 ☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：伊丹市西台1-4-1 伊丹セントラルビル2F ☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：加古川市野口町野口字大仏129-62 ☎0794-25-2011
★せいでん三木店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：三木市大村字砂176-1 ☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石町1-7-4 白菊グラウンドビル内 ☎078-917-5555
★Ｊ＆Ｐ姫路本店：姫路市東延末町1-1 ☎0792-22-1221
★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町2-4 ☎0794-21-0551
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町2-2 ☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園6番町16-13 ☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常磐町1-27-101 ☎0798-36-1155
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町9-1 ☎0797-32-1581
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181 ☎078-942-2632
★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871 ☎078-928-7165
★せいでん今宿店：姫路市東今宿6-1-27 ☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋1-439-12 ☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州2-53-2 ☎07914-5-1552
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町5-5-12 神戸デパート3F ☎078-641-6251
★せいでんラビングハウス岡本店：神戸市東灘区岡本1-3-30 ☎078-412-1515
★せいでんジョイプラザ店：神戸市長田区松町5-5-1 ☎078-643-3962
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119 ☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合2-2-3 須磨パティオ3号館 ☎078-791-8171
★マイコンプラザオージス三宮：神戸市中央区三宮町2-11-1-215 センタープラザ西館2F ☎078-331-8444
★山崎楽器：多紀郡西紀町宮田220 ☎07959-3-1180
★チロル：神戸市中央区中島通2-3-2 ☎078-231-7853
★ミドリ電化伊丹店：伊丹市大鹿7-62-1 ☎0727-72-0337
★ミドリ電化西明石店：明石市藤江字中谷928 ☎078-922-6425
★ミドリ電化加古川店：加古川市野口町坂元字坂下38-7 ☎0794-23-5202
★ミドリ電化園田店：尼崎市園田町4-6-22 ☎06-492-4708
★ミドリ電化有野店：神戸市北区有野町有野字長堀2388-1 ☎078-981-1591
★黒田電機：豊岡市千代田町8-18 ☎07962-2-2121
★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町1-3-10 ☎078-391-6356
★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大縄場1452-20 ☎0792-88-2363
★ニノミヤムセン今宿店：姫路市西今宿3-9-3 ☎0792-94-5363
★ミドリマイコンランド西宮：西宮市両度町7-17 ☎0798-64-8810
★ミドリ電化尼崎本店：尼崎市昭和南通7-186 ☎06-412-1830
★ミドリ電化塚口本店：尼崎市南塚口町1-1-14 ☎06-429-2137
★上新電機にしのみや店：西宮市河原町5-11 ☎0798-71-1171
★上新電機いたみ店：伊丹市昆陽池1-69 ☎0727-77-5101
★上新電機尼崎三和店：尼崎市神田中通6-222 ☎06-412-2681

《奈　良　県》

★パソコンランド奈良店：奈良市三条町497-1 ☎0742-26-2003
★上新電機奈良店：奈良市三条町478-1 ☎0742-24-3831
★上新電機がくえん北店：奈良市学園北1-8-10 ☎0742-43-1361
★上新電機がくえん南店：奈良市学園大和町2-110-3 ☎0742-46-1281
★上新電機さいだいじ店：奈良市二条町2-54-3 ☎0742-34-7965
★上新電機しんおおみや店：奈良市法華寺町83-5 ☎0742-35-2611
★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳3-32 ☎07435-3-5471
★上新電機八木店：橿原市八木町1-7-3 ☎07442-4-1761
★上新電機たわらもと店：磯城郡田原本町千代574-1 ☎07443-3-4041
★ニノミヤムセン田原本店：磯城郡田原本町千代172-1 ☎07443-3-5811
★ニノミヤムセン西奈良店：奈良市押熊町780-1 ☎0742-45-2038
★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺2-12-12 ☎0745-32-1311
★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町4-1 ☎0745-22-3646

《和 歌 山 県》

★ニノミヤ無線和歌山店：和歌山市元寺町4-1 ☎0734-32-5121
★ニノミヤパソコンランド和歌山店：和歌山市本町4-18 ☎0734-32-5661
★Ｊ＆Ｐ和歌山店：和歌山市元寺町4-8-1 ☎0734-28-1441
★上新電機わかやま店：和歌山市中島368 ☎0734-25-1414

《島　根　県》

★益田パソコンランド：益田市駅前町29-5 ☎08562-2-0396
★ＭＩＳＡ：邑智郡石見町矢上

《岡　山　県》

★ベストマイコン岡山：岡山市中山下1-10-20 ジョリビル3F ☎0862-23-7107
★ベスト電器東岡山店：岡山市乙多見91-2 ☎0862-79-7120
★山陽電器研究所：赤磐郡瀬戸町瀬戸 ☎08695-2-2176
★ベルビーチ生々堂：倉敷市児島下の町1-2880-5 ☎0864-72-0252

《広　島　県》

★電波新聞社・広島支局：広島市中区基町13-7 ☎082-228-5581
★ダイイチ本店：広島市中区紙屋町2-1-18 ☎082-247-9111
★アーバン電子：広島市中区大手町1-1-22 ☎082-246-0993
★松本無線パーツ：広島市中区銀山町2-6 ☎082-243-4451
★シナプス１：広島市中区立町3-19 きよめビル1F 国際ホテル隣 ☎082-245-8833

★井口電機：広島市安芸区瀬野川町中野6289-1
☎082-892-0239
★尾道電子パーツ：尾道市西御所町8-7
☎0848-25-4582
★国際マイコンサービス：三原市宮浦町1056-4
☎0848-63-0311
★パソワード：竹原市竹原町北堀1567-5
☎08462-2-0674
★森田電機商会：高田郡吉田町吉田4丁目1272
☎08264-2-0127
★府中アベニュー：安芸郡府中町大通2丁目14-13
☎082-282-6476
★マイコンショップYET：福山市今町2-2
☎0849-22-2411
★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町2-1-4-1 ☎0849-24-7122
★ファミコンランドドンキー：広島市中区大手町3-2-25 ☎082-248-0625
★岩本無線瀬野川店：広島市安芸区瀬野川町中野東3-6-31 ☎082-893-1151
★システムサンワールド広島店：広島市中区堺町1-8-16 ☎082-291-7295
★ジョイフルヤマムラ：広島市安芸区中野2-17-16
☎082-892-2155
★中国電化サービス：広島市西区庚午北2-9-7
☎082-271-3511
★ベスト電器府中店：府中市中須町大字ヒズメ129-1 ☎0847-52-3110
★ベスト電器呉パソコン館：呉市中通3-4-3
☎0823-21-1221
★ベスト電器高陽店：広島市安佐北区高陽町大字玖1625-1 ☎082-842-5011
★オフィスA1：呉市中央1-5-4 ☎0823-25-8086
★ファミコンショッププラザ：広島市西区三篠2-7-2 ☎082-238-9847

《山　口　県》
★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町1-1-7 山口新聞会館4F ☎0832-67-7478
★(株)寿屋小野田店：小野田市光栄町大字小野田6660 ☎08368-4-4343
★エレパーツニシマル：宇部市上町1-3-2
☎0336-21-0010
★ベスト電器光店：光市虹ケ浜1-12-25
☎0833-72-6075
★ベスト電器岩国店：岩国市麻里布町3-16-22
★OAセンターヒロケン：下関市岬之町9-6
☎0832-24-0707
★ベスト電器山の田店：下関市武久町1-445-4
☎0832-54-2080
★マウス：下関市吉見新町3029 ☎0832-86-5205
★ベスト電器小野田店：小野田市大字小野田字古開作15の割5981-1 ☎08368-3-9238
★ベスト電器宇部恩田店：宇部市大字沖宇部長沢3179-1 ☎0836-34-3550
★ベスト電器山口店：山口市駅通り1-298-1
☎0839-24-0850
★ベスト電器防府店：防府市鋳物師町9-36
☎0835-23-5333
★ダイイチ徳山店：徳山市平和通り2-40
☎0834-21-1590

《徳　島　県》
★都電機商会：徳島市寺島本町東2丁目
☎0886-22-2134
★リビング東和2ばん館：徳島市昭和町4-12
☎0886-22-9155
★川上電器中央店：鳴門市撫養町小桑島前浜1103
☎08868-5-2245
★ニイデンキ本店：阿南市富岡町 ☎0884-22-0463

《香　川　県》
★電波新聞社・高松支局：高松市亀井市2-1
☎0878-61-3111
★野田屋電気：高松市丸亀町1-3 ☎0878-51-4545
★宮脇書店：高松市丸亀町4-8 ☎0878-51-3733
★英弘チェン丸亀店：丸亀市田村町太井446
☎08772-3-7141
★ミツシマ：善通寺市大通り町461-12
☎08776-2-2493
★英弘チェン屋島店：高松市屋島西町百石1909-1
☎0878-41-4131

★英弘チェン観音寺店：観音寺市吉岡町1
☎08752-3-1122

《愛　媛　県》
★マイコンハウス：松山市湊町4-5-11
☎0899-47-0765
★ミモザカメラ：北条市辻1349 ☎0899-92-0077
★ソフトハウス：松山市奏町4-2-25
☎0899-45-3959
★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通り1208-3
☎08942-4-3335

《高　知　県》
★メルバ高知店：高知市北川添45-3
☎0888-83-1612
★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山天神町4-26 ☎08803-4-2184

《福　岡　県》
★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前2-13-23 ☎092-431-7411
★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町1-6-15
☎093-551-6339
★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町2-2-17
☎093-551-6281
★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神1-11-11
☎092-721-7755
★ICランドマルコス：八女郡広川町新代875
☎09433-2-3597
★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14 ☎0944-57-5000
★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神2-4-27
☎092-714-5155
★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町3-6-22 ☎093-551-3688
★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町2-44 ☎0942-35-8478
★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町2-16 ☎0944-52-4367
★デンキのカホ飯塚店B館マイコンフロアー：飯塚市吉原町7-25 ☎09482-2-1588
★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247-1
☎09492-5-1717
★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神1-9-28
☎092-781-7131
★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新4-8-24
☎092-843-4011
★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角
☎0942-34-2944
★MY・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府2469-1 ☎092-923-3434
★そごうELEHOBBYマイコンセンター：北九州市八幡区黒崎1-1-1 ☎093-641-7080
★岩田屋：福岡市中央区天神2-11-1
☎092-721-1111
★ダイイチナンバーワン久留米店：久留米市六ッ門7-1 ☎0942-39-4701
★ベスト電器黒崎パソコン館：北九州市八幡西区熊手町2-3 ☎093-621-3541
★八幡井筒屋マイコンコーナー：北九州市八幡西区黒崎2-3-15 ☎093-641-0131
★ベスト電器筑後店：筑後市大字山の井2334
☎09425-2-6774
★ベスト電器大橋店：福岡市南区大橋1-10-6
☎092-512-3468
★ベスト電器福間店：宗像郡津屋崎町大字宮司字土井手592-1 ☎0940-52-4077
★ベスト電器八女店：八女市大字納楚万上田695-1
☎09432-3-5181
★ベスト電器二日市店：筑紫野市二日市581-13
☎092-923-5521
★ベスト電器甘木店：甘木市甘木1813
☎09462-2-8484
★ベスト電器瀬高店：山門郡瀬高町下庄2198
☎09446-3-4422
★ダイイチナンバーワン石丸店：福岡市西区姪の浜1072 ☎092-882-1521
★ダイイチナンバーワン長尾店：福岡市城南区神松寺1-22-31 ☎092-871-3903
★ダイイチ周船寺店：福岡市西区大字周船寺414-6
☎092-807-1728
★ダイイチナンバーワン古賀店：粕屋郡古賀町1196-7 ☎092-942-7501

★エレデ博多寿屋：福岡市博多区上呉服町10-10
☎092-281-4411
★ベストメディアショップ：福岡市博多区千代6-52
☎092-641-7990
★ベスト電器田川店：田川市上本町1262-1
☎09474-4-8664
★セイデンサケミ駅前本店：久留米市東町40-16
☎0942-34-9940

《佐　賀　県》
★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原1-2-22
☎0952-24-7205
★ZEROI.：唐津市和多田用尺2978-1
☎09557-2-5883
★ベスト電器伊万里店：伊万里市伊万里町甲564
☎09552-2-5236
★ベスト電器鳥栖店：鳥栖市元町字丁の坪1353-1
☎09428-2-0335

《長　崎　県》
★カホムセンカホパーツセンター長崎店：長崎市油屋町2-40 ☎0958-21-1079
★ベスト電器長崎新地店：長崎市新地町1-1
☎0958-28-0054
★ベスト電器浜の町店：長崎市浜の町3-17
☎0958-21-0690
★ダイイチ浜電気：長崎市浜町2-32
☎0958-26-4151
★ベスト電器諫早店：諫早市東本町88-1
☎09572-3-3860
★ベスト電器佐世保四ケ町店：佐世保市下京町7-20
☎0956-23-1333
★ベスト電器佐世保店：佐世保市島瀬町9-4
☎0956-23-0729
★ベスト電器大村店：大村市本町1-465
☎09575-3-5578
★石丸文行堂：長崎市浜町8-32 ☎0958-28-0140

《熊　本　県》
★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503-2
☎096-380-7500
★マツフジ銀座通店：熊本市下通1-9-1
☎096-354-9111
★ベスト電器熊本パソコン館：熊本市下通1-9-4
☎096-322-4180
★寿屋本荘店：熊本市本荘3-3-3 ☎096-372-5412
★マツフジ東バイパス店：熊本市保田窪2-12-20
☎096-381-1133
★ベスト電器下通店：熊本市下通2-2-31
☎096-324-6161
★ベスト電器人吉店：熊本県人吉市下林町12
☎09662-3-5121
★マツフジ八代店：八代市本町1-10-43
☎0965-32-7575

《大　分　県》
★トキハマイコンコーナー：大分市府内町2-1-4
☎0975-38-1111
★デンキのカホ日田店：日田市中央1-3-12
☎09732-3-6094
★ベスト電器大分パソコン館：大分市中央町2-3-10
☎0975-32-9396
★ベスト電器日田店：日田市三本松2-218
☎09732-3-8131

《宮　崎　県》
★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東4-8-1
☎0985-27-4111
★寿屋都城店：都城市中町1-7 ☎0986-23-4411

《鹿 児 島 県》
★電波新聞社・鹿児島支局：鹿児島市新屋敷町16-201 ☎0992-26-3630
★山形屋マイコンコーナー：鹿児島市金生町3-1
☎0992-27-6093
★ベスト電器出水パソコン館：出水市本町11-30
☎09966-3-3591
★明昭堂パソコンプラザ：鹿児島市西千石町11-19
☎0992-25-2020
★ベスト電器パソコン館：鹿児島市加治屋町1-38
☎0992-23-2081
★がらっぱ堂：川内市向田本町19-11
☎0996-25-0345

★ベスト電器川内パソコン館：川内市向田町10-6　☎0996-23-6680
★馬場電機：鹿児島市中町3-5　☎0992-22-3131
★マイコンランド加世田：加世田市本町41-10　☎09935-3-6555

《沖　縄　県》

★沖縄電子：宜野湾市大山1531-1　☎09889-8-2358
★パソコンショップ大山：那覇市長田2-12-5　☎0988-53-0710
★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋1-5-13　☎0989-38-6458
★マイコンショップロム：那覇市首里末吉町2-239-4　☎0988-86-6829
★マイコンショップＲＡＭ：沖縄市美里1-7-4　☎09893-7-8688
★ハイテックス沖縄：沖縄市中央4-12-2　☎09893-9-4870
★沖縄エジソン設備：那覇市壺屋2-14-33　☎0988-54-5181
★ＩＣランド沖縄電子：那覇市泊2-5-7　☎0988-63-1613
★パソコンショップオオヤマ前島店：那覇市前島1-13-12　☎0988-62-2857

お店への注文は，この注文書をご利用ください。

注文書

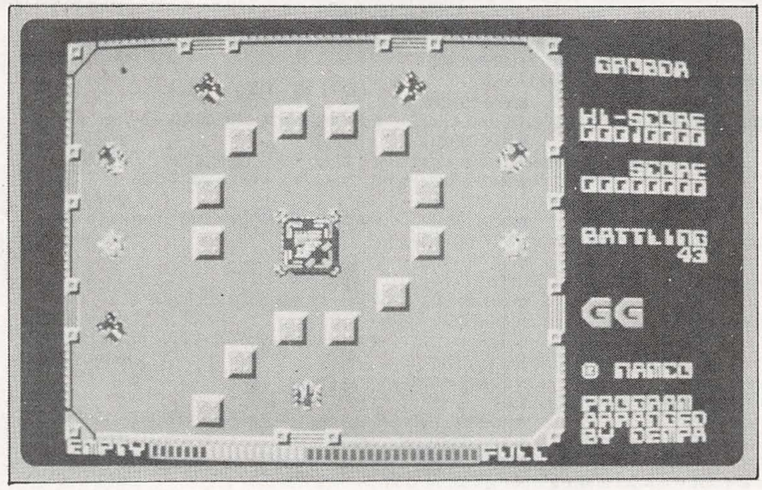
お取あつかい店名，住所，TEL

商品名	発売元
①	
②	
③	
部	

発売元：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　(株)電波新聞社　出版販売部　TEL03(445)6111

注文日　　月　　日

注文者住所氏名



通信販売で時代を先取りしよう！

ゲームファンの君に贈る！

キャラクター・グッズ，マイコンソフト，テクニカルブックの数々。

新作ソフトやキャラクター・グッズ，おもしろ本が続々登場！ その一部をご紹介します。

本誌を読んでくれている君たちはもう知っているよね！ 大人気，山下章氏のレスキューＡＶＧ＆ＲＰＧをはじめ，ALL ABOUT NAMCOⅡも発売前から大反響！

キャラクター・グッズでは，ディーヴァ，アウトラン，ファンタジーゾーンの下敷が仲間入り。さらに人気ソフトのドラゴンバスターとリターン・オブ・イシターのウォレット（財布）が発売されました。キャラクター・グッズのヒット作はなんと言っても沙羅曼蛇ハイパーユニット。カッコイイ，イラストが入った２層式のペンケースが好評です。

そして，いよいよソフトでは…。お待ちかね，X1用のドラゴンバスターを今開発中です（近日発売予定）。そして，今，注目のハード，X68000用にゼビウスを移植中！この夏発売に向けて開発中です。お楽しみに！

他には，ＭＳＸのナイザースペシャル（メガＲＯＭ版），X1，MZ－1500用の迷宮への扉，ソフィア，ナイザーと魅力のソフトがいっぱい。

君はもう手に入れたかな？近くのお店が売切れだったり，近くに手に入るお店がないという君たちには通信販売をおすすめします。商品を発売したらすぐに欲しい人にも，予約を承っています。

本誌とじ込みの振替用紙に商品名をはっきりと，ご記入のうえ，下記の要領でお申し込みください。

購読申込書

昭和　年　月　日

定期購読誌名	購読期間	送金額（送料弊社負担）
新規・継続	年　号より　年間	円

購読書籍・ソフトテープ名	冊数	送金額（送料共）
	4	4,100円
		円

フリガナ　トウキョウト シナガワク デンパチョウ
送付先住所　141　東京都品川区電波町1-11-15
フリガナ　デンパ コタロウ
氏名　電波 小太郎　電話 03(445)6111　年令，性別　15，男・女

通信欄
トレジャーボックス（サンドイエロー）　1個　1,500円
ドルアーガの塔 ギル Tシャツ Sサイズ 1枚　1,800円
パックマン・マッピー ペーパーバック 各1枚　300円
送料 500円　合計 4,100円

通常払込料金加入者負担

払込通知票

口座番号　東京　5　51961
金額　4100
加入者名　株式会社 電波新聞社
料金　払込み　特殊　円
払込人住所氏名　（郵便番号 141）
東京都品川区電波町
1-11-15
電波 小太郎
■読者整理番号

手数料なしの郵便振替による方法

○商品をお申し込みになる場合には，郵便振替が便利です。その方法は……。①本誌の愛読者ハガキといっしょに折り込みされている払込通知表（赤い印字のもの）を切り取る。②払込者の欄にあなたの住所・氏名・電話番号を記入！③裏の通信欄に注文商品・個数・サイズ・合計金額を明記（希望する色やサイズをお忘れなく）。④用紙とお金を持って郵便局へ行けばOK！

キャラクター・グッズの送料は，下敷5枚1組→350円，ペーパーバッグ2枚→240円，3～5枚350円，6枚以上500円です。
これ以外のグッズは，合計金額が5,000円以内の場合→350円，合計金額が5,000円を超える場合→サービスとなっています。

電波新聞社出版物常備書店一覧

マイコンBASICマガジン別冊シリーズ，スーパーSOFTマガジン・シリーズ，スーパーSOFTBOOKSシリーズなどをあつかっている主力書店をご紹介します。もし，書店に在庫がない場合も，取りよせてもらえます。

《北海道》

書店	所在地
本の店岩本	札幌市
本の店岩本　ヒラギ支店	札幌市
西友　清田店	札幌市
紀伊國屋書店　札幌店	札幌市中央区
旭屋書店　札幌店	札幌市中央区
パルコB．C富貴堂書店	札幌市中央区
富貴堂	札幌市中央区
紀伊國屋書店　琴似店	札幌市西区
ふるかわ	札幌市西区
森文化堂	函館市
ブックセンター魁文舎	函館市
Ｂｏｏｋｓ　ｉｎｎ森文化堂	函館市
右文字書店　イトーヨーカドー店	函館市
ホクブンカン　本店	函館市
ホクブンカン　ナカミチ店	函館市
イトーヨーカドー函館店	函館市
紀伊國屋書店　小樽店	小樽市
三省堂書店　旭川店	旭川市
旭川富貴堂本店	旭川市
平和　本店	旭川市
北上書店　コクコウ店	釧路市
信正堂書店　藤丸店	帯広市
ザ　本屋さん	帯広市
北見工業大生協	北見市
松森書店	稚内市
西友　滝川店	滝川市
ブックアベニューイリエ	登別市
杉野書店	ヤクモ
中尾書店	標津郡中標津

《青森県》

書店	所在地
成田本店	青森市
岡田書店	青森市
ブックスエビナ	青森市
フォルテ・今泉書店	弘前市
ブックイン城東	弘前市
伊吉書院	八戸市
金入書店　番町店	八戸市
鶴常書店	五所川原市
㈲好文堂書店	三沢市

《岩手県》

書店	所在地
東山堂ブックセンター	盛岡市
玉山　東山堂書店	盛岡市
木村書店	北上市
㈱小野寺書店	一関市
小野寺	一関市

《宮城県》

書店	所在地
竜文堂	仙台市
アイエ書店	仙台市
本のアイエ駅前店	仙台市
金港堂ブックセンター	仙台市
高山書店	仙台市
丸善　仙台支店	仙台市
東北大学生協　工学部　書籍部	仙台市
ブックスなにわ	仙台市
ヤマト屋書店	石巻市
ヤマト屋書店　中里店	石巻市
菅原大正堂　駅前店	塩釜市
高山書店　塩釜店	塩釜市
宝文堂　エスポート店	塩釜市
ブックガーデン　古川店	古川市
㈱佐々栄文盛堂	古川市
㈱文信堂書店	気仙沼市
㈱高甚本店	白石市
ジャスコ　スクラム店	泉市
光文堂	登米郡迫町

《秋田県》

書店	所在地
加賀谷書店（本金西武店）	秋田市
キャッスルブックセンター	秋田市
又久本店	大館市
ＢＯＯＫＳピーターパン	本荘市
文林堂書店	由利郡仁賀保町

《山形県》

書店	所在地
八文字屋	山形市
蔵王書店	山形市
㈲鶴岡書店	鶴岡市
山形大学生協	米沢市
青山堂　中央店	酒田市
ジャスコ　酒田店	酒田市
八文字屋　大沼店	酒田市
八伸書房　ヤマザワ店	寒河江市

《福島県》

書店	所在地
西沢書店　福原支店	福島市
岩瀬書店	福島市
㈲新栄書店	会津若松市
岩瀬書店外商センター　御山店	郡山市
郡山書店	郡山市
郡山西武ブックセンター	郡山市
ヤマニ書房　本店	いわき市
新栄堂書店　平駅ビル店	いわき市
鹿島ブックセンター	いわき市
金子書店	白河市
渡部書店	南会津郡
山六書店	南会津郡

《茨城県》

書店	所在地
川又書店　駅前店	水戸市
林書店	水戸市
鶴屋ブックセンター　ダイエー店	水戸市
川又書店　エクセル店	水戸市
ブックセンターパピエ	水戸市
ブックスポット丸善	水戸市
㈱一誠堂書店	日立市
田所書店	日立市
北書房	日立市
共栄堂	土浦市
つるや　荒川沖店	土浦市
㈱かもじや本店	古河市
武石書店	勝田市
ブックスランドカスミ　勝田店	勝田市
ブックランドカスミ　牛久店	牛久市
㈱大野書店	那珂郡東海村
ブックスポット高和	那珂郡那珂町
太郎書店	鹿島郡鉢形
鹿島書店	鹿島郡鹿島町
マルエス　神栖店	鹿島郡神栖町
㈱なみき	鹿島郡神栖町
筑波ブックセンター	稲敷郡阿見町
第三学院	新治郡
リブロ筑波店	新治郡
図書館情報大　丸善	筑波郡
ブックスランドカスミ　学園店	筑波郡谷田部町
河原崎書店	北相馬郡藤代町

《栃木県》

書店	所在地
落合書店　オリオン支店	宇都宮市
落合書店　東武ブックセンター	宇都宮市
新星堂	宇都宮市
アムス・ブックセンター	宇都宮市
ブックランド雀宮	宇都宮市
ブックランドダックス	宇都宮市
アルタ１２３	宇都宮市
ブックスコスモ	宇都宮市
岡崎書店	足利市
パーム書房	足利市
足利工大	足利市
大塚書店	栃木市
ブックスエスパル	栃木市
チュウリップ　ソノベ店	栃木市
進駸堂　駅ビル店	小山市
黒田書店　小山店	小山市
㈱和光堂　小山店	小山市
ブックスリード	小山市
ダイセイコー　小山店	小山市
㈲雄文堂書店	塩谷郡高根沢町

《群馬県》

書店	所在地
煥乎堂	前橋市
前橋西武ブックセンター	前橋市
サカモト書店	前橋市
ブックスタイヨー	前橋市
学陽書房	高崎市
ミスズヤ書店	桐生市
㈲白木屋書店	桐生市
㈲さとう書店	桐生市
群大生協　桐生店	桐生市
群大生協　アラマキ店	桐生市
新井書店	伊勢崎市
書店文左衛門	伊勢崎市
ナカムラヤ	太田市
共栄ブックセンター	太田市
間声堂書店	館林市
藤岡戸田書店	藤岡市
ヨコヤマ	富岡市
㈲大泉書店	邑楽郡
ブックス丘	邑楽郡邑楽町

《埼玉県》

書店	所在地
㈱紀伊國屋書店　川越丸広店	川越市
黒田書店　川越店	川越市
吉田謙受堂	川越市
マインブックセンター	川越市
㈱花鳥書房	熊谷市
チサンブックセンター熊谷	熊谷市
㈱岩渕書店	川口市
五光書店	川口市
㈱須原屋	浦和市
須原屋　コルサ店	浦和市
志誠堂　南浦和店	浦和市
ひかり書房	浦和市
富士見書房	浦和市
㈱押田謙文堂	大宮市
五番館	大宮市
新栄堂　大宮店	大宮市
西友　東大宮	大宮市
島崎文教堂　所沢店	所沢市
いけだ書店　所沢店	所沢市
パーク書房	所沢市
白樺書房	所沢市
パルコ　新所沢店	所沢市
丸善アシーネ　所沢	所沢市
田中一誠堂	飯能市
ブックテラス　マルトミ	岩槻市
須原屋	春日部市
文教堂　狭山店	狭山市
奥沢書店	鴻巣市
須原屋	蕨市
㈱志誠堂	蕨市
田中一誠堂　入間店	入間市大字野田
ふじさわ書房	入間市
そやま書林	入間市
島崎文教堂　入間店	入間市
㈱アサミ	入間市
田中一誠堂　入間店	入間市
西友　朝霞店	朝霞市
新星堂　志木店	志木市
㈱タナブックス	新座市
金子本店	八潮市
田中一誠堂　日高店	入間郡日高町
吉田書店	大里郡花園町
ショーブンドー	鶴ケ島

《千葉県》

書店	所在地
キディランド　千葉店	千葉市
中島書店	千葉市
多田屋　稲毛駅前店	千葉市
朝日堂書店	千葉市
千葉大生協	千葉市
千葉工大	千葉市
トミーの本	千葉市
改造社	千葉市
青春書店	市川市
西武百貨店ブックセンター	船橋市
紀伊國屋書店　船橋店	船橋市
三省堂書店　西船橋店	船橋市
旭屋書店　船橋店	船橋市
㈱ときわ書房	船橋市
東邦大生協	船橋市
ブックセンター木更津	木更津市
松田屋　木更津店	木更津市
辰正堂	松戸市
堀江良文堂	松戸市
多田屋　サンピア店	東金市
芳林堂書店　津田沼店	習志野市
峰文堂　イトーヨーカ堂店	習志野市
ブックス津田沼	習志野市
昭和堂	習志野市
新星堂　柏店	柏市
浅野書店	柏市
㈲研文社書店　五井支店	市原市
ブンキョードー八千代台店	八千代市
石川春光堂	我孫子市
石川春光堂	我孫子市
ブックセンターコウブンカン	南行徳
ブックセンターフィールド	天皇台

《東京都》

書店	所在地
プレスセンター丸善店	千代田区
三省堂書店	千代田区
書泉グランデ	千代田区
丸善　御茶の水店	千代田区
旭屋書店　水道橋店	千代田区
東京堂書店	千代田区
巌翠堂書店	千代田区
二六堂　秋葉原店	千代田区
前田書林	千代田区
明正堂　秋葉原店	千代田区
二六堂書店　岩本町店	千代田区
巌翠堂書店	千代田区
電気大生協	千代田区
図書出版販売　改造社書店	中央区
八重洲ブックセンター	中央区
東京旭屋書店	中央区
丸善本店	中央区
雄峰堂書店　新橋店（ＮＳ店）	港区
芝工大生協	港区
芳林堂書店　高田馬場店	新宿区
新星堂　ＮＳビル店	新宿区
マルショウブックス	新宿区
福家書店　野村ビル	新宿区
東京理科大学生協	新宿区
中大理工学部	文京区
明正堂　上野中通店	台東区
リブロ　浅草店	台東区
リブロ　錦糸町店	墨田区
新栄堂　駅ビル店	江東区
明屋書店　五反田店	品川区
ソーブン堂書店	品川区
太平堂書店	品川区
西友　大森店	品川区
明屋　東五反田店	品川区
恭文堂書店	目黒区
三省堂　自由ガ丘店	目黒区
竜文堂書店	大田区
栄松堂書店　蒲田店	大田区
ヤマト書房　サンカマタ店	大田区
ＫＡＤＯＹＡ．ＡＣＴ４	大田区
文芸書林	世田谷区
㈱紀伊國屋書店　玉川高島屋店	世田谷区
甲文堂書店	世田谷区
旭屋書店　渋谷店	渋谷区
紀伊國屋書店　渋谷店	渋谷区
三省堂渋谷店	渋谷区
大盛堂書店	渋谷区
渋谷書店	渋谷区
明屋書店	中野区
ブックセンター・荻窪	杉並区
コーワ書店	杉並区
荻窪八重洲ブックセンター	杉並区
三省堂　パルコ店	豊島区
旭屋書店　池袋店	豊島区
芳林堂書店	豊島区
西武ブックセンター	豊島区
新栄堂　アルパ店	豊島区
立教学院事業部	豊島区
武蔵Ｂ．Ｃ．要町店	豊島区
㈱集文堂	荒川区
日本雑誌	板橋区
近代書店	足立区
㈲足立石川書店	足立区
コーブン堂	足立区
くまざわ本店	八王子市
三成堂書店	八王子市
鉄生堂書店	八王子市
㈲明隣堂	八王子市
ヤマト書店	福生市
オリオン書房　ウィル店	立川市
ブックセンターリブレ　立川若葉町	立川市
オリオン書房（ウィル店）	立川市
紀伊國屋書店　吉祥寺店	武蔵野市
パルコブックセンター・吉祥寺	武蔵野市
シュウブン堂	武蔵野市
ブックス　タマ	青梅市
武蔵屋書店	青梅市
カペ西友	青梅市
真光書店	調布市
電通大生協	調布市
真光書店（南口店）	調布市
久美堂	町田市
久美堂　小田急店	町田市
文教堂　成瀬店	町田市
久美堂　ハンズ店	町田市
島崎文教堂　小金井店	小金井市
パンケイ堂書店	小平市
三省堂　日野店	日野市
三成堂書店　国分寺店	国分寺市
東西書店	国立市
増田書店	国立市
正青堂	保谷市
野口屋書店	保谷市
福生西友	福生市
くまざわ書店　永山店	多摩市
くまざわ書店　桜ケ丘店	多摩市
くまざわ書店　丘の上プラザ	多摩市
住吉書房稲城長沼店	稲城市
みずほ書店	瑞穂町
武蔵ブックセンター	瑞穂町
ブンカドー	羽村町
ヨムヨム羽村店	羽村町

《神奈川県》

書店	所在地
西友　二俣川ブックセンター	横浜市
そごうブックセンター	横浜市
慶大日吉生協	横浜市港北区
ルミネ有隣堂東口店	横浜市西区
有隣堂　西口店	横浜市西区
㈱栄松堂書店　相鉄ジョイナス店	横浜市西区
有隣堂　トーヨー地下街店	横浜市西区
有隣堂　伊勢佐木店	横浜市中区
リーブル書房	横浜市金沢区
住吉書房　大倉日根店	横浜市港北区
㈲山村書店　本店	横浜市港北区
有隣堂　戸塚店	横浜市戸塚区
㈲川野書店	横浜市戸塚区
美津乃	横浜市戸塚区
㈱人生堂書店	横浜市港南区
鎌倉書房	横浜市旭区
㈲ウエシゲ　書籍部	横浜市緑区
㈲島崎文教堂　市ケ尾店	横浜市緑区
東弘書店	横浜市緑区
島崎文教堂　（市ケ尾店）	横浜市緑区
大塚　百合ケ丘駅ビル店	川崎市
中原ブックランド柿生店	川崎市
そごうブックセンター　登戸店	川崎市
川崎フジ書店	川崎市
文学堂本店	川崎市川崎区
中原ブックランド	川崎市中原区
㈱ルピコン書房	川崎市中原区
そごうブックセンター　小杉店	川崎市中原区
住吉書房　鷺沼店	川崎市高津区
島崎文教堂	川崎市高津区
島崎文教堂　上作店	川崎市高津区
ブックセンター文教堂	川崎市高津区
島崎文教堂　宮前平店	川崎市高津区
ブックスリード	川崎市多摩区
住吉書房　東急店	川崎市宮前区
平坂書房　ＷＡＬＫ店	横須賀市
サクラ書店　紅谷町店	平塚市
島崎文教堂　篠宮店	平塚市
鎌倉書店	鎌倉市
大船書房	鎌倉市
文教堂　鎌倉店	鎌倉市
有隣堂　藤沢店	藤沢市
静雲堂書店	藤沢市
静雲堂　ヨーカ堂店	藤沢市
文教堂　六会店	藤沢市
リブロ藤沢店	藤沢市
八小堂書店	小田原市
伊勢治書店	小田原市
川上書店	茅ヶ崎市
㈲鶴ゲ台長谷川書店	茅ヶ崎市
川上書店　ルミネ店	茅ヶ崎市
文教堂　相模大野店	相模原市
ブックス・ヤマト　サガミハラ	相模原市
カクダイ書店	相模原市
文教堂（星ケ丘店）	相模原市
タイラ書店	秦野市
有隣堂　厚木店	厚木市
内田屋書房　駅前店	厚木市
石村　駅ビル店	厚木市
ブックス・オオトリ	大和市
伊勢原店	伊勢原市
アマダ書店	伊勢原市
島崎文教堂　城山店	津久井郡城山町
文教堂　平塚店	大磯町

《新潟県》

書店	所在地
紀伊國屋書店　新潟店	新潟市
北光社	新潟市
萬松堂書店	新潟市
新大生協	新潟市
文信堂	新潟市
覚張書店　大手通店	長岡市
㈱ブックセンター長岡	長岡市
ブックセンターオオシマ	長岡市
野島ジャスコ店	新潟市
㈱渡甚　なるす店	柏崎市
高淋堂書店	柏崎市
押野見書店	見附市
藤波書店	栃尾市
文栄堂	新井市
ブックスタケウチ	白根市
上越図書販売	上越市
まるはん書店	北蒲原郡
まるはん書店	北蒲原郡松原町
スズカ書店	中蒲原郡松村町

《富山県》

書店	所在地
宮田書店	富山市
清明堂	富山市
㈱中田図書販売（ブックスなかだ）	富山市
ブックスなかだ　豊田店	富山市
清明堂　城南店	富山市
山口書店	富山市
中田図書　中央通り店	富山市八尾町
ブックスなかだ　ヤマムロ店	富山市
友信堂	富山市
ブックセンター	富山市
寺町ブックセンター	富山市
文苑堂　横田店	高岡市
ブックスなかだ　魚津店	魚津市
ブックスなかだ　氷見店	氷見市
上野書店	砺波市
ＢＯＯＫＳ　ヤマゲン	下新川郡入善町
マツザキ書店	婦負郡
ハシモト	射水郡
橋本書店	西礪波郡福岡町

《石川県》

書店	所在地
うつのみや　片町店	金沢市
金沢大学生協	金沢市
丸善　金沢支店	金沢市
森井書店	金沢市
王様の本　入江店	金沢市
㈱北国書林	金沢市
北国書林　香林坊	金沢市
エバラブックセンター	金沢市
現代書房	金沢市
うつのみや　小松ルート８店	小松市
王様の本　松任店	松任市
王様の本	石川郡野々市町
ブックストアベパ	石川郡野々市町

《福井県》

- 勝木書店　福井市
- 勝木書店　ベル店　福井市
- 品川ピア店　福井市
- ㈱ひまわり書店　福井市
- 勝木書店　二宮店　福井市
- 勝木書店　敦賀店　敦賀市
- 平和書店　武生店　武生市
- 尚文堂書店　小浜市
- 勝木書店　鯖江店　鯖江市

《山梨県》

- 柳正堂書店　甲府市
- 甲府書房　甲府市
- 西武ブックセンター　甲府店　甲府市
- 天真堂書店　山梨市
- 第一堂書店　北都留郡上野原町

《長野県》

- 平安堂　長野店　長野市
- 西沢書店　長野市
- ＢＯＯＫ　ＢＯＸ　長野市
- 鶴林堂書店　松本市
- 遠兵　松本市
- 井上百貨店　高美店　書籍部　松本市
- ジャスコ東松本店　松本市
- チュウシン堂　松本市
- 信州大学生協　長野市
- 西沢書店　上田市
- 上田西武　上田市
- Ｂｏｏｋ　Ｂｏｘ塚田店　上田市
- 鶴林堂　三井店　岡谷市
- 笠原書店　岡谷市
- ブックプラザ博信堂　諏訪市
- 平安堂　須坂店　須坂市
- 花谷書店　小諸市
- 西沢書店　東部店　伊那市
- 鶴林堂　茅野塚原店　茅野市
- ㈱神田堂　塩尻市
- カクナカ書店　塩尻市
- 湖林書房　諏訪郡
- 平安堂　諏訪店　諏訪郡
- 辰野ほたる書房　上伊那郡
- 中村書店　埴科郡戸倉町

《岐阜県》

- 自由書房　岐阜市
- 栄文堂　岐阜市
- 岐阜大学生協　岐阜市
- 東文堂　大垣店　大垣市
- 大洞堂岐阜大バイパス店　大垣市
- 大洞堂ブックス２５８　大垣市
- 東文堂　駅前店　大垣市
- 三洋堂　多治見店　多治見市
- 三洋堂　関店　関市
- 三洋堂　美濃加茂店　美濃加茂市
- ルート２１　大洞堂　各務原市
- 三洋堂　可児店　可児市
- 自由岐南ブックセンター　羽島郡岐南町
- 大洞堂タルイ店　不破郡
- 水穂書店　本巣郡穂積町
- 岐阜書房　本巣郡穂積

《長野県》

- 南橋　小県郡

《静岡県》

- 吉見書店　静岡市
- 静岡谷島屋　静岡市
- 江崎書店　静岡市
- 江崎書店　パルシェ店　静岡市
- ㈲うぐいすや　静岡市
- 谷島屋　流通通り店　静岡市
- ノア書房　静岡市
- 谷島屋　浜松市
- 文泉堂書店　浜松市
- ブックセンターサーラ　浜松市
- 丸善書店　浜松市
- 明開堂書店　浜松市
- メイテン谷島屋　浜松市
- 杉本書店　浜松市
- 谷島屋　中沢店　浜松市
- 谷島屋　イニチボウル店　浜松市
- 稲勝書店（篠原店）　浜松市
- ㈱吉野屋　沼津市
- マルサン書店　宝塚店　沼津市
- フジ書店　三島市
- 文華堂　富士市
- 江崎書店　磐田店　磐田市
- 焼津谷島屋　焼津市
- 焼津谷島屋　（登呂田店）　焼津市
- レンジャック　オガタ書店　掛川市
- ブックハウス浜北　浜北市
- 長屋書店　田方郡大仁町

《愛知県》

- ちくさ正文館　名古屋市千種区
- 池下三洋堂　名古屋市千種区
- 名古屋大学生協　名古屋市千種区
- 栄進堂　星ケ丘店　名古屋市千種区
- 千種栄進堂　名古屋市千種区
- 正文館書店　名古屋市東区
- ㈱栄進堂書店　名古屋市北区
- 大阪屋書店　名古屋市北区
- 日進堂書店　名西店　名古屋市西区
- 鎌倉文庫本店　名古屋市中村区
- 三省堂書店　名古屋店　名古屋市中村区
- 星野書店　近鉄ビル店　名古屋市中村区
- ㈱近鉄星野書店　名古屋市中村区
- 日進堂書店　上前津店　名古屋市中区
- 丸善ブックメイツセントラルパーク　名古屋市中区
- 名工大生協　名古屋市昭和区
- 杁中三洋堂　本店　名古屋市昭和区
- 日進堂書店　名古屋市瑞穂区
- 日進堂書店　桜山南店　名古屋市瑞穂区
- 丸善　旭大学　名古屋市瑞穂区
- 泰文堂　名古屋市熱田区
- ヒビノ泰文堂　名古屋市熱田区
- 小幡三洋堂　名古屋市守山区
- 三洋堂書店　鳴海店　名古屋市緑区
- 白樺書房　西店　名古屋市名東区
- 精文館書店　豊橋市
- 正文館書店　シビコ店　岡崎市
- アオイ書店　ハシラテン　岡崎市
- カルコスＢＯＯＫＳ　一宮市
- 文泉堂書店　一宮市
- アザイ書店　一宮市
- イッシン堂　駅西店　一宮市
- 中島書店　一宮市
- 瀬戸ブックセンター　瀬戸市
- 春広堂　末広店　瀬戸市
- 三洋　ヒシノ書店　瀬戸市
- 三洋堂書店　勝川店　春日井市
- 中部大学売店　春日井市
- 世賜堂　豊川市
- ニシキヤ書店　豊川市
- 本の精文堂　豊川市
- へきなん書房　碧南市
- 三洋堂書店　刈谷店　刈谷市
- ㈱明文堂書店　刈谷市
- 鈴彦書店　豊田市
- 原田屋　豊田市
- 三洋堂　若林店　豊田市
- 精文館　生協店　豊田市
- ブックスアスナロ　安城市
- 一清堂書店　西尾市
- 黒部書店　西尾市
- 海雲堂書店　蒲郡市
- ジュンイチ屋　犬山　犬山市
- 三洋堂　小牧店　小牧市
- マルセイ駅前店　稲沢市
- ブックショップ２１０１　稲沢市
- 桂書房　海部郡

《三重県》

- 文化センター白揚　四日市市
- シェトワ白揚　四日市市
- 新光堂　松本店　四日市市
- 古川書店　伊勢市
- 古川書店　卸ニ店　伊勢市
- 別所書店　フナエ店　松阪市
- 別所書店　名張店　名張店
- フルカワ　ワタライ橋店　度会郡小俣町

《滋賀県》

- 西武百貨店　大津市
- リブロ西武ブックセンター大津　大津市
- 太田書店　彦根市
- Ａコープ河瀬書店　彦根市
- 竹内書店　長浜市
- 文栄堂　八日市市
- 平和堂書店　草津店　草津市
- 平和書店　守山店　守山市
- 守山文庫　守山市
- ブックプラザ三宝堂　甲賀郡
- ブンペイ堂　蒲生

《京都》

- 立命館大学生協書籍部　京都市北区
- アオキ書店　京都市上京区
- 同志社大生協書籍部　京都市上京区
- 工繊大学生協　京都市左京区
- ㈱オーム社書店関西　京都市中京区
- 京都駸々堂　ポルタ店　京都市下京区
- 京都書院　高島屋書籍売店　京都市下京区
- 恵文社　西大路店　京都市南区
- みつや書店　京都市伏見区
- ブックセラーモム　京都市山科区
- 桐村好文堂　福知山市
- ブックスアスカ　舞鶴市
- ムクボ文明堂　宮津市
- 文明堂　舞鶴市
- エンゼル書房　亀岡市
- ビブロス亀岡　亀岡市
- リーブル京都　長岡京店　長岡京市

《大阪府》

- 紀伊國屋書店　梅田店　大阪市北区
- 旭屋書店　本店　大阪市北区
- オーム社書店関西　大阪店　大阪市北区
- 西日本書店　大阪市北区
- 駸々堂書店　京橋店　大阪市都島区
- ブックス京橋　大阪市都島区
- 弘文堂書店　大阪市天王寺区
- ナンバブックセンター　大阪市南区
- 旭屋書店　なんば店　大阪市南区
- 松原書店　サヤマ　大阪市南区
- 福家書店　心斉橋店　大阪市南区
- 大阪工大生協　大阪市旭区
- 旭屋書店　あべの店　大阪市阿倍野区
- ユーゴー書房　大阪市阿倍野区
- 河野書店　大阪市淀川区
- 大阪府立大学生協　堺市
- 大阪大生協　豊中　豊中市
- アシーネ池田店　池田市
- イケダブックス本店　池田市
- イケダブックス支店　池田市
- 関西大生協　吹田市
- ブックストア勝田　高槻市
- 神戸ブックス西武　高槻店　高槻市
- 旭屋書店　京阪守ロ店　守口市
- 旭屋書店　枚方店　枚方市
- 豊臣書店　茨木市
- 西武　八尾店　㈱リブロ　八尾市
- ロワード・リーブル　富田林市
- ブックスモトランド　寝屋川市
- 電気通信大生協　寝屋川市
- 近畿大学生協　東大阪市

《兵庫県》

- ㈲香山書店　神戸市相生区
- ユーカリ南天荘　神戸市灘区
- 日東館書林　神戸市中央区
- 海文堂書店　神戸市中央区
- 丸善　神戸支店　神戸市中央区
- ジュンク堂書店　サンパル店　神戸市中央区
- 流泉書房　神戸市中央区
- 三上尚文堂　姫路市
- 新興書店　姫路市
- 誠心堂　駅前支店　姫路市
- 姫路　明屋書店　姫路市
- ぶっくあおやま　姫路市
- おきな書房　尼崎市
- 文栄堂書店　明石市
- 豊臣書店　西宮市
- ＢＯＯＫＳ　成錦堂　洲本市
- 大利昭文堂　芦屋市
- 明屋書店　加古川店　加古川市
- ミナ書房三木店　三木市

《和歌山県》

- ブックアベニュー紀州屋　和歌山市
- ブックスＶＡＮ　海南市
- ブックス上野　田辺市
- あおい書店　田辺市
- 本とレコード　アーク２　田辺市

《鳥取県》

- 富士書店　鳥取市
- 富士書店　鳥取市
- 今井書店　本通店　米子市
- 今井書店　皆生店　米子市

《島根県》

- 千鳥書房　松江市
- ㈱園山書店　松江市
- 今井書店　松江市
- 松江　今井書店　松江市
- フタバ　乃木駅前店　松江市
- だいこくや書店　浜田市
- ㈲カメタニ書店　出雲市
- サンプラザマルシン書籍部　益田市

《岡山県》

- 紀伊國屋書店　岡山店　岡山市
- 黎明書院　岡山市
- アシーネ　岡山店　岡山市
- 細謹社　平島店　岡山市
- 堀川書店　岡山市
- 優文堂　昭和町店　倉敷市
- 松島書房　倉敷市
- 笹沖書店　倉敷市
- ㈲エビスヤ書店　倉敷市
- ブックセンター笹沖　倉敷市
- ブック・スクェア啓文社　倉敷市
- 大橋書店　笹沖店　倉敷市
- 大橋書店　千鳥店　倉敷市
- ザ・ブックス　倉敷市
- 久保書店　津山市
- 開進堂津山店　津山市
- グリーンブックミヤワキ　玉野市
- 大豊堂　井原店　井原市

《広島県》

- 紀伊国屋　広島店　広島中央区
- 金正堂　広島中央区
- みどり書店　三原市
- 啓文社　尾道店　尾道市
- マルコシ書店　尾道市
- 啓文社　ニチイ店　尾道市
- あすなろ書店　福山市
- ブックシティ啓文社　福山市
- ブックセンター下山　三次市
- アオイ啓文社　東広島市
- 広島大学工学部　東広島市
- 大豊堂書店　福山市

《山口県》

- 中野書店　下関市
- 青山堂　下関市
- ブックス上野　下関市
- ㈲京屋書店　宇部市
- 文栄堂　山口市
- 福島書店　防府市
- 富永書店　岩国市
- 花田書店　新南陽市

《徳島県》

- 小山助学館　大学前店　徳島市
- 小山助学館　徳島市
- ㈲森住　丸善　徳島市
- 小山助学館　東ロ店　徳島市
- 小山助学館　バイパス店　徳島市
- 小山助学館　鳴門店　鳴門市
- 宮脇書店　鳴門店　鳴門市
- マルホン堀部　阿波池田

《香川県》

- 宮脇書店　高松市
- 松岡書店　高松市
- 宮脇書店　今里店　高松市
- 宮脇書店　丸亀店　丸亀市
- 宮脇書店　坂出店　坂出市
- 宮脇書店　観音寺店　観音寺市
- タケウチ　観音寺市
- 香川書店　香川町

《愛媛県》

- ㈱明屋書店　本店　松山市
- 明屋書店　大街道店　松山市
- 紀伊國屋書店　松山店　松山市
- アカデミア　明屋書店　松山市
- 松山商大生協　松山市
- 明屋書店　石井店　松山市
- 愛媛大学生協　書籍部　松山市
- 明屋書店　平井店　松山市
- 明屋書店　新居浜店　新居浜市
- みつば書店　松山市
- マスヤ　今治市
- 明屋書店　宇和島店　宇和島市
- 文宝堂書店　八幡浜市
- マスヤ書店　西条市
- セイワ書店　東伊予市

《高知県》

- 金高堂書店　高知市

《福岡県》

- 九州工業大学生協　北九州市仙水区
- 明屋小倉店　北九州市
- 宗文堂　北九州市門司区
- 小倉宗文堂　北九州市小倉北区
- ナガリ書店　北九州市小倉北区
- 井筒屋　北九州市小倉北区
- 旭屋書店　北九州市八幡西区
- 白石書店　北九州市八幡西区
- キンブンドウＡＭハラ　福岡市
- 金進堂　福岡市東区
- 金修堂　福岡市東区
- 金文堂　朝日ビル店　福岡市博多区
- 博多・寿屋　月隈店　福岡市博多区
- リーブルテンジン　福岡市博多区
- はくと書房空港通り店　福岡市博多区
- 福岡金文堂本店　福岡市中央区
- 紀伊国屋書店　福岡店　福岡市中央区
- りーぶる天神　福岡市中央区
- 金文堂　大橋店　福岡市南区
- 金善堂書店　大牟田市
- 菊竹　金文堂　久留米市
- エマックスたがみ　久留米市
- ㈱本のアニマート　久留米市
- ブックス紀乃国屋　飯塚市
- ＢＯＯＫリード　飯塚市
- バイパスイン　キリアケ　八女市
- ブックス　あべにゅう　筑後市
- 明屋書店　春日店　春日市
- パルイン金修堂　太宰府市
- ハクト書房　粕屋郡志免町

《佐賀県》

- 金華堂書店　佐賀市
- 油屋バイパス店　鳥栖市
- 隆泉堂　オオツボ店　伊万里市
- 田尻本店　小城郡小城町

《長崎県》

- 好文堂　長崎市
- 総合科学大学　書籍部　長崎市
- くさの書店　住吉店　長崎市
- メイコウドウタラミ店　長崎市
- 金明堂書店　佐世保市
- 博文堂書店　佐世保市
- 博文堂書店　京町店　佐世保市
- ブックマート諫早　諫早市

《熊本県》

- ＢＯＯＫＳ　まるぶん　熊本市
- 長崎書店　熊本市
- 紀伊国屋熊本店　熊本市
- ２００１チカミテン　熊本市
- 金輝堂　人吉市
- サンロード明屋書店　人吉市

《大分県》

- 晃星堂書店　大分市
- 明屋　高城店　大分市
- 明屋　別府店　別府市
- パルコブックセンター　大分店　大分市

《宮崎県》

- 寿屋　宮崎店　宮崎市
- 田中書店　宮崎市
- ＢＯＯＫＳ田中　宮崎市
- 中央田中書店　宮崎市
- 鶴岡神宮駅前店　宮崎市
- 田中書店　妻ケ丘本店　都城市
- 田中書店　ミノハラ店　都城市
- ブックス丸善　延岡市
- 丸善書房　延岡市
- 明屋書店　日向店　日向市
- 栄光堂　ユニード店　日向市

《鹿児島県》

- 鹿児島ブックスみすみ　２号店　鹿児島市
- 鹿児島大学生協　書籍部・中央店　鹿児島市
- 春苑堂ブックプラザ　鹿児島市
- ブックス銀座　鹿児島市
- サカグチキンカ堂　鹿児島市
- 金海堂　中洲店　鹿児島市
- 金海堂　谷山店　鹿児島市
- ブックセンターエース　鹿児島市
- ブックスみすみ専門店　鹿児島市
- ＢＯＯＫＳ　ＫＥＩＯ　鹿屋市
- 塩満書店　隼人店　姶良郡隼人町

《沖縄県》

- 上州書店マキシー・ブックセンター　那覇市
- 安木屋　本社　那覇市
- 博文館書店　名護市

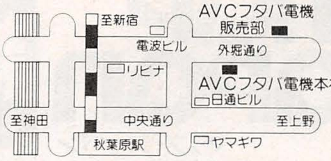
秋葉原価格でローンができます

電気の街秋葉原で **23**年の信用!!

AVCフタバ

AUDIO・VIDEO・COMPUTER

☎03(253)7661



AVCフタバ電機

〒101 東京都千代田区外神田2-9-8

神田ユニオンビル ☎03-253-7661(代)

SHARP **CZ-8PK2** X1派よ、プリンターは、今、買うのだ。

美しい文字と多彩なモード設定で実務にキメ細かく対応。

標準価格￥134,800

オドロキの特価￥49,800

限定品ですのでお早めに。

今すぐ もよりの電話から		名古屋	052-452-3271
札幌	011-611-5104	大阪	06-311-3931
仙台	022-264-3704	広島	082-295-6873
新潟	0252-75-4175	福岡	092-481-2494

NEC PC-8800シリーズ PC-8801mH (Black Type)

注文No. NC-6230



一歩先ゆく8bit。

ビデオアートボードを増設すればスーパーインポーズもやるぞ!

PC-88VA………(￥298,000)

PC-KD862………(￥ 99,800)

組合せ合計………￥397,800

特価 ￥309,000

お支払例

㊓￥12,160＋￥10,600×35回

㊓￥11,600＋￥8,300×47回

SHARP X1 turbo Z

注文No. SC-6230



8bit機はここに極まる。

パソコンを知ってる君、パソコンを始める君、どんな人でもZなら太鼓判。

CZ-880C………(￥218,000)

CZ-600D………(￥129,800)

組合せ合計………￥347,800

特価 ￥2?2,000

お支払例

㊓￥11,780＋￥9,300×35回

㊓￥10,500＋￥7,300×47回

SHARP X1 パソコンテレビ turbo III

注文No. SC-6231



さらにターボは進歩した。

標準搭載をさらに強化、ターボは今君の親友。

CZ-870C………(￥168,000)

CZ-870D………(￥109,800)

組合せ合計………￥277,800

AVC特価

お支払例

㊓￥8,100＋￥6,500×35回

㊓￥7,300＋￥5,100×47回

富士通 FM77AV20



驚異の4096色、同時発色を実現。

思いの場面をフロッピーに保存も可能。

FM77AV20-2….(￥168,000)

FM-TV151……(￥89,800)

組合せ合計……(￥257,800)

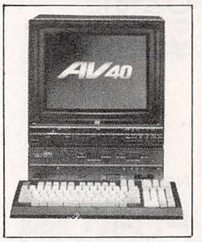
特価 ￥1?8,000

お支払例

㊓￥8,820＋￥5,700×35回

㊓￥6,900＋￥4,500×47回

富士通 FM77AV40



26万色カラー表示。

天然色を超えた極彩色。名シーンをリアルタイムで凍結。

FM77AV40……(￥228,000)

FM-TV154……(￥138,000)

組合せ合計……(￥366,000)

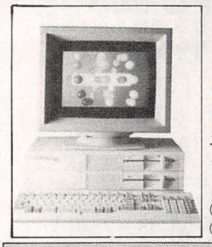
特価 ￥2?8,000

お支払例

㊓￥11,620＋￥8,100×35回

㊓￥8,600＋￥6,400×47回

NEC PC-88VA



8bit・16bitの両用。

つまりオールマイティと云う事。ビジネス、ゲーム、なんでもOK。

PC-88VA……(￥298,000)

PC-KD854……(￥89,800)

組合せ合計……(￥387,800)

特価 ￥294,000

お支払例

㊓￥11,060＋￥10,100×35回

㊓￥10,900＋￥7,900×47回

パソコン本体

NEC	標準価格	現金価格	36回均等	48回均等
PC-8801FH/30	￥168,000	￥132,000	￥ 4,547	￥ 3,575
PC-8801MH	￥208,000	￥163,000	￥ 5,614	￥ 4,115
PC-88VA	￥298,000	￥232,000	￥ 7,991	￥ 6,283
PC-98LT1	￥238,000	￥184,000	￥ 6,338	￥ 4,983
PC-9801VM21	￥390,000	￥299,000	￥10,299	￥ 8,098
PC-9801VX2	￥433,000	￥336,000	￥11,573	￥ 9,100
富士通				
FM77AV20-2	￥168,000	￥131,000	￥ 4,512	￥ 3,548
FM77AV40	￥228,000	￥176,000	￥ 6,062	￥ 4,767
SHARP				
X1G M30	￥118,000	￥ ?1,600	￥ 4,012×24回	
X1turbo III	￥168,000	￥1?3,000	￥ 3,892	￥ 3,060
X1turbo Z	￥218,000	￥1?1,000	￥ 5,890	￥ 4,631
Super MZ	￥159,800	￥1?5,000	￥ 4,305	￥ 3,385
Super MZ V2	￥199,800	￥1?6,000	￥ 5,373	￥ 4,225
EPSON				
PC-286M0	￥357,000	￥3?5,000	￥10,850	￥ 8,531

CRTディスプレイ

NEC	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
PC-TV453	￥138,000	￥108,000	￥ 9,990	￥ 5,310
PC-TV352	￥115,000	￥ 90,000	￥ 8,325	￥ 4,425
PC-KD861	￥138,000	￥108,000	￥ 9,990	￥ 5,310
PC-KD862	￥ 99,800	￥ 78,000	￥ 7,215	￥ 3,835
富士通				
FM-TV153(AV20用)	￥108,000	￥ 84,000	￥ 7,770	￥ 4,130
FM-TV152(同モノラル)	￥ 89,800	￥ 70,000	￥ 6,475	￥ 3,442
FM-TV154(AV40用)	￥138,000	￥104,000	￥ 9,620	￥ 5,113
SHARP				
CU-14A4(D/A PC可)	￥ 89,800	￥ ?6,000	￥ 5,180	￥ ——
CZ-870D(ターボ用)	￥109,800	￥ ?9,000	￥ 7,308	￥ 3,884
CZ-600D(超高解像度)	￥129,800	￥1?2,000	￥ 9,435	￥ 5,015
CZ-820D	￥ 79,800	￥ 56,000	￥ 5,180	￥ ——
MZ-1D26(同TVなし)	￥ 89,800	￥ ?0,000	￥ 6,475	￥ 3,442

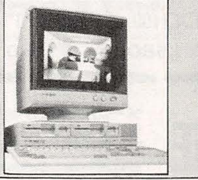
●分割回数は3回～48回まで自由に選べます。

プリンター ⓒはカラー対応

NEC	標準価格	現金価格	24回均等	36回均等
PC-PR201F	￥188,000	￥148,000	￥ 7,277	￥ 5,098
PC-PR201TLⓒ	￥135,000	￥107,000	￥ 5,261	￥ 3,686
PC-PR101F	￥158,000	￥125,000	￥ 6,146	￥ 4,306
PC-PR101TLⓒ	￥ 79,800	￥ 64,000	￥ 3,146	￥ ——
PC-PR406M	￥ 59,800	￥ 48,000	￥ 3,053×18回	
SHARP				
CZ-8PC1ⓒ	￥ 69,800	￥ 5?,000	￥ 4,143×15回	
CZ-8PK5	￥129,000	￥1?3,000	￥ 5,064	￥ 3,548
CZ-8PK6	￥159,000	￥1?6,000	￥ 6,195	￥ 4,340
SEIKOSHA				
SL-80MK(ROM付)	￥138,000	￥ 64,800	￥ 4,882×15回	
EPSON(カートリッジ及びケーブルは別売)				
VP-85K(80桁)	￥118,000	￥ 89,000	￥ 4,376	￥ 3,066
brother				
M-1024II(MSX対応)	￥ 99,800	￥ 73,000	￥ 3,589	￥ ——
star				
AR-2410(80桁)	￥114,000	￥ 86,000	￥ 4,228	￥ 2,962
AR-2400(136桁)	￥188,000	￥145,000	￥ 7,129	￥ 4,994
TR-24CLⓒ	￥ 69,800	￥ 50,000	￥ 3,181×18回	

PC-8801FH

注文No. NC-6231



(Black Typeもあります)

NECの自信作。

待望のFHシリーズにブラック登場。

PC-8801FH30…(￥168,000)

PC-KD862……(￥ 99,800)

組合せ合計………￥267,800

特価 ￥208,000

お支払例

㊓￥9,420＋￥7,100×35回

㊓￥7,200＋￥5,600×47回

MSX2

品名(メーカー)	標準価格	現金価格	24回均等	36回均等
WAVY77(SANYO)	￥138,000	￥103,000	￥ 5,064	￥ 3,548
WAVY23(SANYO)	￥ 32,800	￥ 26,800	現金一括払のみ	
HB-F900(SONY)	￥148,000	￥119,000	￥ 5,851	￥ 4,099
HB-F1 (SONY)	￥ 32,800	￥ 27,000	現金一括払のみ	
FS-4600F(National)	￥138,000	￥107,000	￥ 5,261	￥ 3,686
FS-A1 (National)	￥ 29,800	￥ 25,000	現金一括払のみ	

拡張機 インターフェース、ケーブルはご相談下さい。

品名(メーカー)	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
CZ-520F(SHARP)	￥118,000	￥ 9?,000	￥ 8,510	￥ 4,523
CZ-502F(SHARP)	￥ 99,800	￥ ?8,000	￥ 7,215	￥ 3,835
CZ-503F(SHARP)	￥ 49,800	￥ ?8,000	￥ 3,515	￥ ——
CZ-52 (SHARP)	￥ 34,800	￥ 2?,000	現金一括払のみ	
ES-FD1 MSX用	￥ 44,800	￥ 38,000	￥ 3,515×12回	
HBD-20W MSX用	￥ 44,800	￥ 39,000	￥ 2,938×15回	

AVCフタバ電機ではこの他にもワープロ、ゲームソフト、ボード等全製品を扱っています。価格等はお問い合せ下さい。

X1F model 10 set



AVCが贈る超目玉品。

PART II—X1F model 10

君のプランがどんどん広がる…高速処理データレコーダ内蔵で、魅力の価格を実現!

CZ-811C…………(￥89,800)

CZ-811D…………(￥89,800)

組合せ合計………￥179,600

ビックリ特価 ￥79,800

お支払例

㊓￥6,371＋￥5,000×17回

すぐ欲しい人は代引をご利用下さい。

●セットの組合せは自由! 広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

頭金なし 手軽な電話クレジット

製品先取り お支払いは約1 2カ月後から。

無料配送 全国どこでも無料配送。

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3 48回。ボーナス併用も可

全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。 別途料金

納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM9時まで受付 日曜・祝日も営業

●現金一括で御購入の場合全国的に(島部を除く)代金引替方式(お届けした運送屋に代金を支払う方法)を実施しております。(但し手数料￥1000)

フロッピー安売りの王座はアイ・ツーがもらった！

例えば

品名	価格
激安独走 ノーブランド5インチ2D	¥38
C・D・C 5インチ2Dプラケース入 タイベーク エンベロープ	¥68
メモレックス ブランド5インチ2D	¥120
コニカ ブランド5インチ2D	¥120
マクセル ブランド5インチ2HD	¥278
3M ブランド5インチ2HD	¥248

その他、3.5インチ、8インチも店頭ビックリ価格

新作パソコンソフト（ゲーム ビジネス）25%引販売

超目玉激安セット

品名	価格
PC-8801FMm30	¥168,000
CMT-146L	¥ 89,800
M-1009X	¥ 49,800
総額	¥307,600

アイ・ツー特価

¥180,800

42%off

創業祭 限定激安

早い者勝ち売り切れ御免

■NEC、富士通、シャープ その他ナンデモ。 すべて新品、メーカー保証付。！

＊ファミコンソフト＊

新作・新品 **80%〜20%引き**

例えば

- スーパーモンキー……¥1,200
- アイギーナの予言……¥1,500
- うる星やつら……¥1,500
- キングスナイト……¥1,500
- スーパースターフォース ¥1,400etc

▶A.B両面ソフトの入ったディスクカード¥1,980

▶任天堂純製ディスクカード…………¥ 980

中古 500円よりドッサリ

買います

●不用になった・在庫の

パソコン・ファミコン

—— ワープロ ——

— **関連商品**（その他なんでも）—

を現金で買いとり

●詳しくは大阪**06-632-0012**へ

買取方法

パソコン・ワープロ・プリンター・ディスプレイ・ソフト

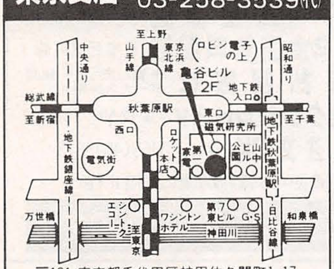
ファミコン本体、ロボット、ジョイスティック、ファミリーベーシック、カセット（5本以上まとめて）、本 その他ナンデモ

を宅急便か郵便小包でお送りください。

価格査定に時間がかかりますので、1週間後にお電話ください。価格がOKならば、即現金を送ります。御不満の場合は品物を着払で返送いたします。

東京支店 ■営業時間 AM10:00—PM7:30

03-258-3539(代)



〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F

通販窓口

大阪06-632-0012(代)

東京03-258-3539(代)

銀行振込の場合葉書かFAXで住所・氏名・電話番号・注文品等をお知らせ下さい。

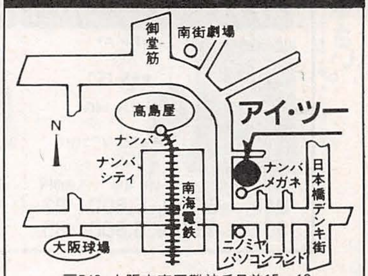
三和銀行 難波支店
普通613538
郵便振替
大阪4-104-341
FAX
大阪本社 06-641-2535
東京店 03-258-3868

年中無休

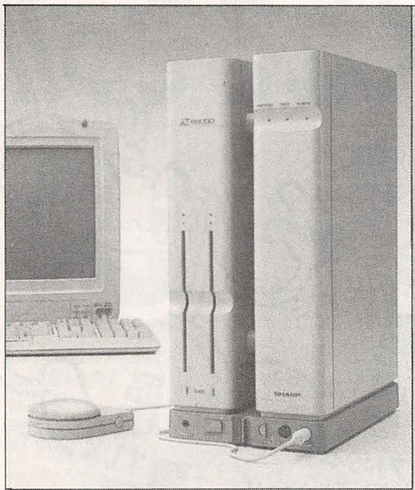
Information & Interface

株式会社アイ・ツー

大阪本社 ■営業時間 AM11:00—PM8:00



〒542 大阪市南区難波千日前15-18



コンパクトフロッピーディスクユニット(2D)



カセット感覚の手軽さ。価格もカセット並!
3インチで320Kバイト

5.25インチフロッピーディスクと同様、倍密度の記憶容量。さらに転送速度、トラック数、ディスク回転速度なども同一で、互換性があります。
2台ご購入になればデュアルドライブも可能。
4台まで接続できます。(MZ-2000/2200/80B/1500/700用 インターフェイスカード ¥18,000)

CZ-300F
◎ケーブル付……¥79,800→**¥13,000**
◎8W301、8B01、300F 合計3点…¥101,600→**¥20,000**
CZ-300F(X1シリーズ全機種使用可)

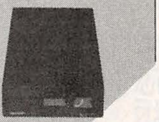
ミニフロッピーディスクユニット(2D)

CZ-502F



◎インターフェイス、ケーブル付¥99,800→**¥75,000**

CZ-503F



◎インターフェイス、ケーブル付 ¥49,800→**¥42,000**

パーソナルワークステーション

●ハイコンパクト設計 ●68000搭載 ●2MBの大容量メモリ ●独自のフレンドリーOS搭載 ●強力日本語処理機能 ●高精細度自然色グラフィック ●ステレオ対応FM音源&ADPCM ●1MB5"FDD2基搭載 ●充実のインターフェイス ●高精細カラーディスプレイテレビ

本体+キーボードCZ-600CE 標準価格369,000円
15型カラーディスプレイテレビCZ-600DE 標準価格129,800円
●チルトスタンドCZ-6ST1 標準価格5,800円は別売です。

X68000

本体特価

●シャープCZ-803C…………¥119,800⇨¥ 29,800
●シャープCZ-804C…………¥139,800⇨¥ 38,500
●シャープCZ-820C…………¥69,800⇨¥39,800
●シャープCZ-822C…………¥118,000⇨¥ 78,000
●シャープCZ-850C…………¥168,000⇨¥ 33,000
●シャープCZ-870C…………¥168,000⇨¥128,000
●シャープMZ-2200…………¥128,000⇨¥ 29,800
●シャープMZ-2521…………¥198,000⇨¥ 89,800
●シャープMZ-2531¥199,800⇨下取り後の価格¥125,000
〈下取り機種:MZ-2000/80B/80K/1500/2200、その他ご相談下さい〉
●PC-8801FH30…………¥168,000⇨¥134,000
●NEC-9801E…………¥148,000
●NEC-9801Vm21…………¥390,000⇨¥310,000
●富士通FM77AV20-2……¥168,000⇨¥ 98,000

拡張器機特価!

※16ビットボード・キット・漢字ROM付 …… 超特価 ¥18,000
●CZ-6PV1(ビデオプリンタ)…………新発売
●NEC PC-PR101L(24ドット漢字プリンタ)··¥175,000→¥59,800
●NEC PC-PR405-01(第2水準ROM)¥23,000→¥12,500
●MZ-1R26A(増設RAMボード)……¥35,000→¥13,000
●MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード)¥20,000→¥11,000
●MZ-1R28(MZ-2500辞書ROM)……¥22,000→¥13,000
●MZ-1R37(630K RAMファイル)……¥34,800→¥29,500
●MZ-1P17(24ドット漢字カラープリンタ)·¥86,600→¥39,800
●MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)…………¥15,200
●MZ-1E24(RS-232Cカード/ケーブルなし)¥19,800→¥16,800
●MZ-2000/2200/3500用キーボード …………¥10,000
●MZ-1X26モデムユニット…………¥23,800→¥19,800
●VM12モデム…………¥39,800→¥33,800
●CZ-6BE1(X68000用1MRAMボード)¥35,000→¥29,800
●CZ-6VT1(カラーイメージユニット)··¥69,800→¥59,800
●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)……¥14,800→¥12,600
●CZ-502F(2ドライブフロッピー)……¥99,800→¥75,000
●CZ-82F(CZ-802C増設用ドライブ)…¥59,800→¥25,000
●CZ-51F(X1ターボ増設)(代品)……¥39,800→¥25,000
●CZ-52F(X1モデル20増設フロッピー)¥34,800→予約販売
●CZ-8EP(X1拡張ポート)…………¥11,800→¥10,000
●CZ-8PP2(X1用プロッタ・プリンタ)…¥54,800→¥ 特価
●CZ-8PC1(熱転写カラープリンタ)……¥69,800→¥53,800
●CZ-8PK3(24ピン漢字プリンタ)36桁·¥189,000→¥129,800
●CZ-8PK4(24ピン漢字プリンタ)80桁¥158,000→¥99,800
●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)··¥14,800→¥ 8,000
●CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス)……¥33,800→¥28,000
●CZ-8BV1、2(カラーイメージボード)·¥39,800→¥33,800
●CZ-8BK2(漢字ROM)…………¥19,800→¥16,800
●CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト)……¥13,800→¥11,700
●CZ-8BK4(第2水準ROM)…………¥ 6,800→¥ 5,800
●CZ-8BM2(RS-232C·マウスボード)··¥19,800→¥16,800
●CZ-133SF(モデムターミナル/ボード、ソフト、ケーブル付)……¥25,800→¥21,900
●CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)…¥24,800→¥19,800
●CZ-8TM1(モデムユニット)…………¥29,800→¥23,800
●CZ-8BR1(立体映像セット)…………¥29,800→¥25,300
●CZ-8BGR2(CZ-850C 400ラインボード)¥14,800→¥ 4,000
●マウス(CZ·MZ各シリーズ用)…………¥7,000

掲載されている商品は全て新品保証付です。

特価で選べる各種ディスプレイ&TV

●シャープCU-14D1 14型カラーディスプレイ (2000、4050自動切換/RGB) ¥108,000→**特価¥69,800**	●シャープCU-14A4 14型カラーディスプレイ (4050/デジ・アナRGB) ¥89,800→**特価¥53,000**
●シャープCU-14FA(FM-AV2用) 14型カラーディスプレイ X1シリーズ使用可、ケーブル別(2000/アナログRGB) ¥49,800→**特価¥29,800**	●シャープCZ-600D 15型カラーディスプレイテレビ(4050/アナ・デジRGB/映像入力端子付/モニター端子付)¥129,800→**アイビット特価**
●シャープCZ-870D 15型カラーディスプレイテレビ (2000、4050自動切換/RGB) ¥108,800→**特価¥85,000**	●シャープグリーンMD-12P1 12型グリーンディスプレイ (4050) ¥39,800→**特価¥28,000**
●シャープCZ-820D 14型カラーディスプレイテレビ (2000/RGB) ¥79,800→**特価¥59,800**	●シャープCZ-1D24 15型カラーディスプレイテレビ (4050/アナ・デジRGB) ¥128,000→**特価¥98,000**
●シャープCU-14AG2 14型カラーディスプレイ (4050/アナログ) ¥79,800→**特価¥53,000**	●NEC PC-60M43 5台限り! 14型カラーディスプレイテレビ (15色カラー/PC-6001/6601用) ¥65,800→**特価¥36,000**
●NEC PC-KD854 14型カラーディスプレイ ¥89,800→**特価¥66,800**	●NEC PC-TV352 15型カラーディスプレイテレビ (マルチシンク) ¥115,000→**¥79,800**
●富士通FMTV-152 15型カラーディスプレイテレビ ¥89,800→**特価¥59,800**	●東芝ディスプレイTV14V20F 14型カラーディスプレイテレビ (2000/RGB/RGBビデオ端子付) ¥99,800→**特価¥49,800**

●富士通ゼネラルDM-405(MSX対応) (最大4096色対応/14インチ/2000文字)(アナログ21P/音声出力付/8PRGB両用) ¥67,800→**特価¥36,000**

※ご注文の際は本体機種名をおしらせ下さい。

この他にもシャープMZ、CZ周辺機器、シャープソフトが全て揃っています。 本誌発売時には、上記価格表より、さらにお求めやすい価格に変更されている場合があります。

全国通信販売

北海道から沖縄まで —— 信用をモットーに、
よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。
★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

アイビット電子(株)

〒192 東京都八王子市北野町560-5
☎0426(45)3001~3 FAX.0426-44-6002
《本社》☎03-545-0022
●営業時間:10:00~19:00
●休日:日曜日
●電話受付20:00迄可

※正価は発売時のメーカー標準価格です。

豊富な品ぞろえ！ お買得品がズラ〜〜〜リ！

★★★★つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン★★★★



NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FH

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。
ニーズに対応した3タイプの精鋭。

注文No.B-1 **パソコンラック付**
(ラックなしでもOK／詳しくは電話にて)

2000文字カラーディスフレイセット
N E C PC-8801FH 30(B) ￥168,000
(本体特価 ￥159,600)
シャーフ CU-14GB ￥49,800
ノーブランド ディスケット 10枚(サービス)
定価合計 ￥217,800

ブラックタイプ(ラック別)
特価 **159,600円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	9,632	7,700×23
	36	0	7,308	5,400×35

4050文字カラーディスフレイセット
N E C PC-8801FH 30 ￥168,000
(本体特価 ￥159,600)
14インチ4050文字アナログカラーディスフレイ ￥89,800
ナカバヤシ HA-10(パソコンラック) ￥23,000
定価合計 ￥280,800

注文No.B-2
特価 **179,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	9,330	8,700×23
	36	0	6,670	6,100×35

N E C PC-8801FH 30(B) ￥168,000
(本体特価 ￥159,600)
シャーフ PC-KD862(B) ￥99,800
(本体特価 ￥94,810)
ナカバヤシ HA-10(パソコンラック) ￥23,000
定価合計 ￥290,800

注文No.B-3
ビデオアートボード対応
特価 **電話にて激安**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	12,230	10,100×23
	36	0	8,570	7,100×35



NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801mH

最新鋭CPU搭載のハイスピード。
余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

パソコンラック付
(ラックなしでもOK／詳しくは電話にて…)

4050文字カラーディスフレイセット
N E C PC-8801mH ￥208,000
(本体特価 ￥197,600)
14インチ4050文字アナログカラーディスフレイ ￥89,800
ナカバヤシ HA-10(パソコンラック) ￥23,000
定価合計 ￥320,800

注文No.B-4 特価 **208,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	7,340	7,100×35
	42	0	9,960	6,200×41

N E C PC-8801mH ￥208,000
(本体特価 ￥197,600)
N E C PC-KD862 ￥99,800
(本体特価 ￥94,810)
ナカバヤシ HA-10(ハソコンラック) ￥23,000
定価合計 ￥330,800

注文No.B-5 特価 **電話にて激安**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	10,280	8,000×35
	42	0	8,620	7,100×41

ノバ 情報機器株式会社 NOVA情報機器(株)

日本一の品揃え

限定30セット 注文No.B-6



X1 turbo III パソコンテレビ

シャーフ CZ-870C ￥168,000
シャーフ CZ-870D ￥109,800
定価合計 ￥277,800

特価 **181,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,130	6,100×35
	48	0	5,000	4,900×47

限定30セット 注文No.B-7



X1 turbo Z パソコンテレビ

シャーフ CZ-880C ￥218,000
シャーフ CZ-600D ￥129,800
定価合計 ￥347,800

特価 **253,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	10,190	8,600×35
	48	0	9,300	6,800×47

限定30セット 注文No.B-8



マルチ・クリエイティブ・パソコン **FM77AV20**

富士通 FM 77AV20-2 ￥168,000
富士通 FMTV 153 ￥108,000
定価合計 ￥276,000

特価 **168,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	7,140	5,700×35
	48	0	6,900	4,500×47

限定30セット 注文No.B-9



マルチ・クリエイティブ・パソコン **FM77AV40**

富士通 FM 77AV40 ￥228,000
富士通 FMTV 154 ￥138,000
定価合計 ￥366,000

特価 **219,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	10,370	7,400×35
	48	0	7,400	5,900×47

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。

中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。

あなたのニーズにすべてお応えいたします。

お申込は今すぐお電話か右記の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。

申込書送り先：〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

● 現金書留・銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認ください)
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金4808732ノバ情報機器(株)

● 代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。

● クレジットをご利用いただく場合
3～60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

全国通販

新品・中古パソコン多数品揃え!

中古パソコン高価に買取り致します。

☎06-644-0554 電話受付 IAM11:30〜PM6:20 夜間は0724-44-1781へ

新作ソフト 4〜1割引!

新品超特価コーナー日本一!

X68000、MZ2861……好評発売中!
X1Fモデル10(ゲーム付)…… ~~89,800円~~→ 24,800円
X1Gモデル30…… ~~118,000円~~→ 79,000円
X1ターボ30…… ~~278,000円~~→ 82,000円
X1ターボⅢ…… ~~168,000円~~→114,800円
X1ターボZ…… ~~215,000円~~→153,800円
X1用FM音源ボード…… ~~23,800円~~→ 18,900円
THE YOKOZUNA…… ~~15,800円~~→ 3,400円
PC8801FH30…… ~~168,000円~~→116,800円
PC8801MH…… ~~208,000円~~→142,800円
PC88VA……218,000円
PC9801UV2…… ~~318,000円~~→214,000円
PC9801VX2…… ~~433,000円~~→297,000円
PC9801VM21…… ~~390,000円~~→269,000円
PC-98LT1,2……169,800円、199,000円
FM77AV40,20……140,000円、115,000円
ツインファミコン…… ?
CZ503F……39,000円
5インチ2D、2HD、3.5インチ2DD……150円、175円、200円
ファミコン用ディスクカード……800円
モニターTV CZ811D……38,800円
モニターTV CZ820D、CZ600D……48,800円 99,800円
4050文字カラーモニター……44,800円
フロッピーケース100枚入……1,400円
クリーニングディスケット5インチ、3.5インチ……1,500円
マウス/オプティカル……7,800円
シリアル……8,800円/バス……16,600円
RAMボード/U2…5,800円/256…9,500円/512……14,500円
1M…23,400円/1.5M…29,800円/2M…37,800円

■振込先■近畿相互銀行岸和田支店
普通451264ユニオントレーディング

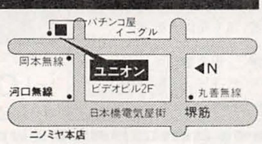
アップル修理¥5,800!

中古機種	買取り価格	販売価格
9801VX2	262,000	279,000
9801VM21	232,000	249,000
9801VM2	200,000	218,000
9801UV2	162,000	180,000
9801VF2	130,000	150,000
9801M2	142,000	160,000
9801F2	102,000	125,000
8801FH30	95,000	105,000
8801MR	80,000	90,000
8801FR30(SRは3000円高)	80,000	90,000
8801FR20(SRは3000円高)	60,000	75,000
8801FR10(SRは3000円高)	30,000	50,000
8801mkⅡ30	45,000	55,000
8801mkⅡ20	32,000	42,000
8801mkⅡ10	20,000	30,000
8801	14,000	20,000
セガマークⅢ	4,500	9,000
X1用Wディスク+IF+ケーブル	35,000	55,000
プリンター各種		特価
アップルⅡc	35,000	50,000

中古機種	買取り価格	販売価格
X1ターボⅡ	65,000	80,000
X1ターボ40	55,000	70,000
X1ターボ30	60,000	75,000
X1ターボ20	45,000	62,000
X1G30	50,000	65,000
X1F 20	33,000	50,000
X1F10、X1CK	10,000	20,000
X1、X1C	8,000	17,000
MZ2500	50,000	70,000
MZ1500	5,000	12,000
FM7、NEW7	7,000	14,000
FM77AV2	48,000	65,000
FM77L2	40,000	55,000
FM77L4	42,000	58,000
FM77D2	35,000	50,000
MSX32K(64Kは1000円高)	4,000	9,000
MSX2 A1、F1	10,000	18,000
FM7用Wディスク+I/F+ケーブル	35,000	50,000
2000文字カラーモニター	10,000	22,000
4050文字カラーモニター	30,000	40,000
ファミコン	5,000	9,000
ディスクシステム	5,000	9,000
データーレコーダー	1,500	4,500
ソフト・ゲーム他	——	定価の半額

通販は、信頼と実績のユニオンへ!

日本橋店
〒556
06-644-0554
大阪市浪速区日本橋
4-3-12ビデオビル2F



ユニオン

〒596
大阪府岸和田市池尻町693-2

注文は在庫確認の上現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可。品物がついてからお金を払うこともできます。

全国のファミコン・ファンの方に買います。売ります。交換します。まずはお電話を!!

●箱・マニュアルは必ずつけて下さい。ついていない物は2本で1本となります。(気を付けて)

●交換物 中古 3本→定価¥3,000
4本→ ¥4,500
5本→ ¥5,000
6本→ ¥5,500
新作ソフト

●下記のソフトは古いので交換に応じられません。

ポパイ
ポパイの英語遊び
ドンキーコング
ドンキーコング3
ドンキーコングJr.
ドンキーコング算数遊び
アストロロボSASA
フォーメーションZ
F1レース
バーガータイム
バトルシティー
ハイドライドスペシャル
エクセリオン
バイナリーランド
エレベーターアクション
グラディウス
アーバンチャンピオン
オリンピック
ケイモス
アーガス
ハードウィーク
クルクルランド
バンゲリングベイ
デビルワールド
フロントライン
テグザー
バックランド
ボコスカウォーズ
スーパーアラビアン
エキサイトバイク
フィルドコンバット
ロットロット
ダウボーイ
エグゼドエグゼス
ピストル
ロードファイター
バルトロン
10ヤードファイト
1941
マリオブラザース
ダックハント
ゼビウス
ボーガンズアレイ

●下記のソフト高く買います。
(人気の有る物は特に買い取りOK)
ギャラクシアン、ギャラガ ¥1,000
スペースインベーダ ¥1,800
シャープツインファミコン ファミコン本体、ディスク、その他家電商品全般大特価にて販売.!!

注文は現金書留か、口座振込みで
広島信用金庫中広支店 口座番号(普)042108 システム・ヒロシマ

システム・ヒロシマ

広島市西区三條2−7−2 ☎082(230)0089 FAX 082(230)0089
販売協力店 ファミコンショップ・プラザ ☎082(238)9847

キリトリ線

申込書

フリガナ
氏名
年令 才
住所 TEL

	希望ソフト
新作ソフトを買いたい。	第一希望
中古ソフトと新品ソフトを交換したい。	第二希望
中古ファミコン、本体ディスクを売りたい。	第三希望
中古ソフトを売りたい。	


日本マイコン流通センター
らくらくクレジットでお申し込み！
全国どこでもお電話一本！渋谷駅前徒歩0分！
PC-98XL モデル2
N5924専用ディスプレイセット
合計定価 ¥908,000
限定6台
特価¥598,000
回数 1回目 2回目以降
48回 ¥17,280 ¥16,300
PC-9801VX2
定価 ¥433,000
限定9台
特価¥309,000
回数 1回目 2回目以降
36回 ¥11,750 ¥10,700
PC-8801MH
定価 ¥208,000
限定5台
特価¥155,000
回数 1回目 2回目以降
36回 ¥ 8,250 ¥ 5,300
PC-9801VM21
定価 ¥390,000
限定11台
特価¥279,000
回数 1回目 2回目以降
36回 ¥12,750 ¥ 9,600
PC-9801VM2
新品
限定9台
特価¥258,000
回数 1回目 2回目以降
36回 ¥11,000 ¥ 8,900
PC-KD854
4050文字モニター
定価 ¥89,800
限定16台
特価¥54,800
回数 1回目 2回目以降
12回 ¥ 5,828 ¥ 5,000
PC-KD853
4050文字、0.31ドットピッチ
定価 ¥118,000
限定10台
特価¥82,800
回数 1回目 2回目以降
24回 ¥ 5,704 ¥ 4,000
PC-TV352
定価 ¥115,000
●4050文字 2000文字切換
●アナログ・デジタル、ビデオ入力端子
●15インチ、テレビ機能付
限定7台
特価¥79,800
回数 1回目 2回目以降
24回 ¥ 4,464 ¥ 3,900
TOEI FTC-12GTS-A
4050文字モニター
定価 ¥83,000
限定6台
特価¥46,800
回数 1回目 2回目以降
12回 ¥ 4,648 ¥ 4,300
TOEI FTC-12GTU-H
4050文字、0.28ドットピッチ
アナログ・デジタル両用
定価 ¥114,800
特価¥69,800
回数 1回目 2回目以降
24回 ¥ 4,164 ¥ 3,400
●今回、超特選した新古・中古（使用2ヶ月以内）など、ほとんど新品同様の品を集めました。自信を持っておすすめできる品々です。
今月の超特選品
分割支払いOK！
全国完全保証1年付！
PC-PR201HC
136桁カラー漢字プリンタ
定価 ¥308,000
限定6台
特価¥138,000
回数 1回目 2回目以降
36回 ¥ 8,000 ¥ 4,700
NM-9950
136桁カラー漢字プリンタ
定価 ¥245,000
限定9台
特価¥149,800
回数 1回目 2回目以降
36回 ¥ 5,250 ¥ 5,200
PC-PR201T
136桁熱転写漢字プリンタ
定価 ¥170,000
限定6台
特価¥89,800
回数 1回目 2回目以降
36回 ¥ 3,750 ¥ 3,100
PC-PR101L
80桁漢字プリンタ
定価 ¥175,000
限定7台
特価¥72,800
回数 1回目 2回目以降
24回 ¥ 5,404 ¥ 3,500
PC-PR201F
定価 ¥188,000
特価¥139,800
回数 1回目 2回目以降
36回 ¥6,750 ¥4,800
Star AR-2415
136桁漢字プリンタ
定価 ¥144,000
特価¥97,000
回数 1回目 2回目以降
36回 ¥ 5,750 ¥ 3,300
Star TR-24CL
PC用日本語熱転写カラープリンタ
定価 ¥69,800
現金特価¥47,800
PC-9800シリーズソフト
新・一太郎
定価 ¥59,000
特価¥43,500
LOTUS 123
定価 ¥98,000
特価¥77,000
PF-5パソコンラック
電源コンセント付・棚板自由
正価 ¥24,800
限定26台
特価¥12,800
ご来店大サービス特価
※通信販売は行ないません。
●ディスケット
5インチ2D（10枚1箱）……¥590
2HD（10枚1箱）……¥2,300
●PC-98用増設RAM
1M RAM……¥23,000 ソフト付
1.5M RAM ¥32,000 ソフト付
2M RAM ¥39,000 ソフト付
●ディスケットケース
5インチ・70枚収納・カギ付…定価 ¥5,000
安い！……¥1,600
今すぐお電話！
"特選品コーナーを見た"と言って電話下さい！
限定品ですのでお早めに！
特選品受付
03 [463] 4455
ヨ シ コ コ
●お振込先／大和銀行渋谷支店 普 6400197
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
ぜひご来店下さい。
国道246号
井の頭線
渋谷駅
道玄坂
大和銀行ビル5F
北口（ハチ公口）
渋谷駅
明治通り
エレベーターは建物の裏側にあります。

安い!これなら買える!選べるセット

NEC新製品セール 分割払い月々3,000円より

超人気機種 PC-8801FH セット 発売記念特価!



モデル30

注文番号 B-G01 純正セット

PC-8801FH30(本体)
PC-KD862(純正モニター)

合計定価 ~~¥267,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥10,720	¥10,000	なし
24回	¥ 8,920	¥ 6,600	¥20,000×4
36回	¥10,000	¥ 7,000	なし
48回	¥ 8,740	¥ 5,500	なし

注文番号 B-G02 お買得セット

PC-8801FH30(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
生ディスケット(10枚入1箱)

合計定価 ~~¥272,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 9,820	¥ 8,500
36回	¥ 7,500	¥ 6,000
48回	¥ 7,040	¥ 4,700

モデル20

注文番号 B-G03 モデル30 純正セット

PC-8801FH30(本体)
PC-KD854(純正モニター)

合計定価 ~~¥257,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥11,300	¥ 9,000	なし
24回	¥ 7,200	¥ 5,700	¥20,000×4
36回	¥ 7,250	¥ 6,400	なし
48回	¥ 7,350	¥ 5,000	なし

注文番号 B-G04 モデル20 純正セット

PC-8801FH20(本体)
PC-KD854(純正モニター)

合計定価 ~~¥227,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 8,520	¥ 8,300	なし
24回	¥ 6,720	¥ 4,900	¥20,000×4
36回	¥ 8,250	¥ 5,800	なし
48回	¥ 5,190	¥ 4,600	なし

モデル10

注文番号 B-G05 モデル20 お買得セット

PC-8801FH20(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
生ディスケット(10枚1箱)

合計定価 ~~¥242,000~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 8,100	¥ 7,600
36回	¥ 8,250	¥ 5,300
48回	¥ 5,650	¥ 4,200

注文番号 B-G06 モデル10 お買得セット

PC-8801FH10(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
データレコーダー(新古品)

合計定価 ~~¥202,400~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 8,560	¥ 6,400
36回	¥ 7,500	¥ 4,500
48回	¥ 3,720	¥ 3,600

PC-8801MH セット



注文番号 B-G07 純正セット

PC-8801MH(本体)
PC-KD862(純正モニター)

合計定価 ~~¥307,800~~

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥12,740	¥11,400	なし
24回	¥ 8,640	¥ 8,100	¥20,000×4
36回	¥11,250	¥ 8,000	なし
48回	¥ 9,130	¥ 6,300	なし

注文番号 B-G08 お買得セット

PC-8801MH(本体)
4050文字高解像度カラーモニター

合計定価 ~~¥297,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥10,780	¥10,100	なし
24回	¥ 8,980	¥ 6,700	¥20,000×4
36回	¥ 9,000	¥ 7,100	なし
48回	¥ 6,660	¥ 5,600	なし

PC-9801VM21 セット



注文番号 B-G09 純正セット

PC-9801VM21(本体)
PC-KD854(純正モニター)

合計定価 ~~¥479,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥13,750	¥12,000	なし
36回	¥ 9,250	¥ 8,700	¥20,000×6
48回	¥12,770	¥ 9,400	なし
60回	¥12,760	¥ 7,900	なし

注文番号 B-G10 お買得セット

PC-9801VM21(本体)
4050文字高解像度カラーモニター

合計定価 ~~¥479,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥14,250	¥11,700	なし
36回	¥ 9,750	¥ 8,400	¥20,000×6
48回	¥11,690	¥ 9,200	なし
60回	¥13,520	¥ 7,700	なし

PC-9801VX2 セット



注文番号 B-G11 純正セット

PC-9801VX2(本体)
PC-KD854(純正モニター)

合計定価 ~~¥552,000~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥16,000	¥12,900	なし
36回	¥11,500	¥ 9,600	¥20,000×6
48回	¥10,540	¥10,200	なし
60回	¥ 8,720	¥ 8,600	なし

注文番号 B-G12 お買得セット

PC-9801VX2(本体)
4050文字高解像度カラーモニター

合計定価 ~~¥552,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥14,250	¥12,700	なし
36回	¥ 9,750	¥ 9,400	¥20,000×6
48回	¥10,770	¥10,000	なし
60回	¥10,860	¥ 8,400	なし

今、PC-8801FH・MHをお買上げの方にもれなく ディスク版2枚組 オリジナルデモソフトプレゼント!

他では手に入らない! FH・MHの数々のすばらしい機能を表示。
グラフィック、ことばを話す、ミュージックなどデモってみせます。

---

star TR-24CL

カラー熱転写
低コストプリンタ

定価 ~~¥69,800~~
ケーブル ~~¥5,000~~



クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
12回	¥5,818	¥4,900

EPSON VP-85K

80桁ドットプリンタ
高速パーソナル機

定価 ~~¥118,000~~
PC-ROM ~~¥10,000~~
ケーブル ~~¥5,000~~



クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥5,064	¥4,900

NEC PC-PR406M

純正熱転写プリンタで
この価格

定価 ~~¥59,800~~



クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,870	¥4,300

NEC PC-PR101TL

カラー熱転写プリンタ
人気機種

定価 ~~¥79,800~~



クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
20回	¥ 3,940	¥ 3,700

NEC PC-PR201TL

低価格 136桁
熱転写プリンタ

定価 ~~¥135,000~~



クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
36回	¥4,250	¥3,700

NEC PC-PR201F

純正136桁ドットプリンタ
経済機として発売

定価 ~~¥188,000~~



クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
48回	¥7,190	¥4,000

star AR-2410

新製品

24ドットピン80桁
漢字プリンタ

定価 ~~¥114,000~~

star AR-2415

新製品

24ドットピン136桁
漢字プリンタ

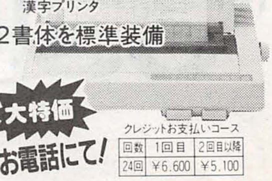
定価 ~~¥144,000~~

明朝・細ゴシックの漢字2書体を標準装備



クレジットお支払いコース (AR-2410)

回数	1回目	2回目以降
24回	¥4,764	¥4,400



クレジットお支払いコース (AR-2415)

回数	1回目	2回目以降
24回	¥6,600	¥5,100

全国どこでもお電話一本で、即お届け!



頭金なし らくらくクレジット

テレホンショッピング!

お申込は今すぐお電話で!

渋谷駅前 日本マイコン流通センター



新登場!! 16ビット!

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88 VA

PC-8800シリーズとの互換性を豊かに保ちながら、すべての機能が進化した。16ビットへと大きく飛翔したニューフェイス。

●65,536色・640×200ドット表示、高速描画をはじめ、目をみはるグラフィックパワー ●パソコン画面がそのままビデオに残せるビデオ端子を標準装備 ●新開発16ビットCPUをはじめハードウェアの大幅な機能強化 ●辞書ROMによる連文節変換を実現し、さらに充実した日本語処理機能 ●1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵(320Kバイトタイプの読み取り 書き込み可能) ●マウスを標準装備 ●リアルタイムビデオデジタイズ・スーパーインポーズ・テロップ機能などが楽しめるビデオボードを提供(別売)。

注文番号 B-G13 純正セット

PC-88VA
PC-KD861
(純正モニター)
合計定価 ~~¥436,000~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥14,250	¥11,700	なし
36回	¥ 9,750	¥ 8,400	¥20,000×6
48回	¥11,690	¥ 9,200	なし
60回	¥13,520	¥ 7,700	なし

注文番号 B-F14 お買得セット

PC-88VA
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ~~¥318,000~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥14,240	¥13,900	なし
24回	¥10,840	¥ 9,700	¥25,000×4
36回	¥10,750	¥ 9,800	なし
48回	¥ 8,830	¥ 7,700	なし

PC-9801UV21



新製品

注文番号 B-G15 お買得セット

PC-9801UV21(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ~~¥407,800~~

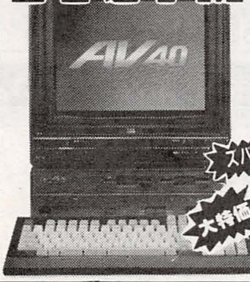
大特価 お電話にて!

●メインメモリー640Kバイト
●JIS第1、第2水準ROM標準実装

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥11,020	¥ 9,900	¥30,000×4
24回	¥16,020	¥14,900	
36回	¥12,500	¥10,500	
48回	¥12,840	¥ 8,200	

富士通FM77 AV40/20



注文番号 B-G16 モデル40 純正セット

FM-77AV40(ディスク2基付)
FM-TV154(純正モニター)
合計定価 ~~¥366,000~~

ズバリ ¥222,000

大特価

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥11,260	¥10,900	なし
24回	¥ 9,460	¥ 7,500	¥20,000×4
36回	¥ 8,000	¥ 7,700	なし
48回	¥ 8,820	¥ 6,000	なし

注文番号 B-G17 モデル20 純正セット

FM-77AV20-2
FM-TV152(純正モニター)
合計定価 ~~¥257,800~~

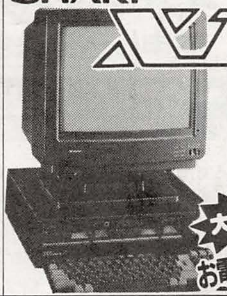
ズバリ ¥154,000

大特価

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 9,220	¥ 7,500
36回	¥ 7,000	¥ 5,300
48回	¥ 4,340	¥ 4,200

SHARP X1 turbo Z



注文番号 B-G18 純正セット

CZ-880C(本体)
CZ-600D(純正モニター)
合計定価 ~~¥347,800~~

大特価 お電話にて!

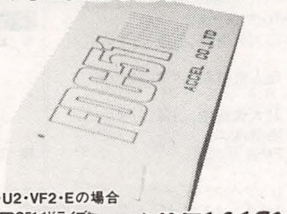
クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥13,520	¥12,700	なし
24回	¥ 9,420	¥ 9,400	¥20,000×4
36回	¥12,250	¥ 8,900	なし
48回	¥10,290	¥ 7,000	なし

PC-9801シリーズに5インチ2HD外部DISKを!

●NEC純正DISK使用 ●2HD読み書き、ドライブ切換えOK.





●PC-9801・UV2の場合

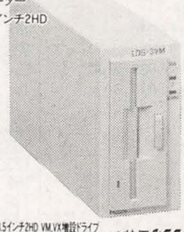
注文番号 B-G19 FDC-51 1ドライブ 正価¥64,800(ケーブル付) → 特価¥49,000
注文番号 B-G20 FDC52 2ドライブ 正価¥99,800(ケーブル付) → 特価¥76,000

●PC-9801F2・M2・U2・VF2・Eの場合

注文番号 B-G21 FDC51 1ドライブ 正価¥84,600(インターフェース付) → 特価¥64,800
注文番号 B-G22 FDC52 2ドライブ 正価¥119,600(インターフェース付) → 特価¥89,800

鬼に金棒! あなたのPC-9801 VM VXに!

ランドコンピューター
VM・VX用 3.5インチ2HD
LDS-3VM



注文番号 B-G23 3.5インチ2HD VM,VX増設ドライブ LDS-3VM 定価~~¥72,000~~ ➡特価¥55,800

注文番号 B-G24 ツインファミコン

SHARP

シャープ ツインファミコン
人気ゲームソフト1本
合計定価 ~~¥36,900~~



特価 ¥32,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
10回	¥ 4,280	¥ 3,400

※シャープツインファミコンは、任天堂のファミリーコンピュータとディスクシステムを一体型にしたものです。

注文番号 B-G25 ディスクシステム

任天堂

任天堂ディスクシステム
人気ゲームソフト1本
合計定価 ~~¥17,900~~



現金特価 ¥15,900

注文番号 B-G26 ファミリーコンピュータ

任天堂

任天堂 ファミリーコンピュータ
人気ゲームソフト2本
合計定価 ~~¥24,600~~



現金特価 ¥18,800

▶全国どこでもお電話一本で即、お届け!◀

新品受付 東京03[463]4501

大阪受付 06[364]1258/福岡受付 092[751]3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは本社までお電話下さい。

●送り先/(株)日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2―3―2
受付時間/午前10時～午後7時
●お振込先/大和銀行渋谷支店 普 6400197

Ⓑ7月号

日本マイコン流通センター

全国どこでもお電話一本で即、お届け！

さらにビックになってオープン！中古倉庫市 在庫2000台大放出!!



新製品

NEC PC-8801 FH・MH 激安セット

今、ディスク版

PC-8801FH・MHをお買上げの方にもれなく、2枚組

オリジナルデモソフトプレゼント！

他では手に入らない！ FH・MHの数々のすばらしい機能を表示。
グラフィック、ことばを話す、ミュージックなどデモってみせます。

注文番号 B-FH7

PC-8801FH30(本体)(新品) ㊕￥159,600
4050文字高解像度カラーディスプレイ（保証1年付・中古）
合計￥~~257,000~~

激安 ￥167,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	￥ 8,460	￥ 8,200
36回	￥ 9,250	￥ 5,700
48回	￥ 7,270	￥ 4,500

注文番号 B-MH7

PC-8801mH(本体)(新品) ㊕￥197,600
4050文字高解像度カラーディスプレイ（保証1年付・中古）
合計￥~~297,800~~

激安 ￥197,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	￥11,660	￥ 9,600
36回	￥ 8,250	￥ 6,800
48回	￥ 8,970	￥ 5,300



全国完全保証1年付

お申し込みは今すぐお電話で!! 注文番号でお願いします。

中古マイコン大バーゲン！ 全品保証付・リフレッシュ済、今すぐお電話下さい。

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)	備考
NEC・本体			
PC-98XLモデル20・N-5924セット(新同)	808,000	598,000	5インチFDD2台内蔵 PC-98XL専用モニター
PC-9801VM21(新同)	390,000	276,000	
PC-9801VX2(新同)	433,000	308,000	
PC-9801UV2	318,000	208,000	2HD 3.5インチドライブ
PC-9801VM2	415,000	238,000	超人気機種、品薄、お早めに！
PC-9801VF2	348,000	168,000	
PC-9801M2	415,000	188,000	
PC-9801F2	398,000	148,000	
PC-9801U2	298,000	118,000	3.5インチDISK2基付
PC-9801	298,000	48,000	
PC-8801MH	208,000	155,000	1Mディスク内蔵
PC-8801mkⅡFR30	178,000	99,800	超人気機種、品薄、お早めに！
PC-8801mkⅡMR	238,000	124,000	
PC-8801mkⅡSR30(新同)	258,000	118,000	超人気機種、品薄、お早めに！
PC-8801mkⅡSR10	168,000	59,800	
PC-8801mkⅡ30	278,000	77,000	超人気機種、品薄、お早めに！
PC-8801	228,000	28,000	名機PC
PC-8001mkⅡSR	108,000	29,800	FM音源内蔵
PC-8001mkⅡ	123,000	21,000	
PC-8001	168,000	14,000	ロングベストセラー機
PC-8201	138,000	42,000	ハンドヘルドコンピュータ
PC-6601	143,000	32,000	3.5インチDISK付
PC-6001mkⅡSR	89,800	16,800	
PC-6001mkⅡ	84,800	12,800	
PC-6001	89,000	5,800	ミュージック機能付
N-5200-05(本体)	――	198,000	8インチ2台
文豪ミニ3	79,800	24,000	プリンタ付ワープロ(24ドット)
シャープ・本体			
CZ-800C	155,000	22,000	X1(G-RAM付)
CZ-801C	119,800	23,000	XIC
CZ-802C	198,000	24,000	XID 3インチDISK付
CZ-803C	42,000	24,000	X1CS
CZ-811C	79,800	25,000	XIFモデル10・レコーダ付
CZ-862	――	49,800	X1ターボモデル40
CZ-820C	69,800	32,800	テープレコーダ、ビデオ音声出力、端子内蔵
MZ-1500	89,800	24,000	クイックディスク付
MZ-2200	147,800	19,800	専用レコーダ付
MZ-5521	388,000	78,000	ディスク2基内蔵
MZ-2521	198,000	92,800	最新型V2
MZ-2511	168,000	69,800	データレコーダ、3.5インチFDD1基内蔵
各社・本体			
富士通 FM-16βFD	400,000	174,000	1Mディスク 512K RAM
FM-16βSD	350,000	158,000	1Mディスク2基256K RAM
FM-11EX	398,000	95,000	5インチ2D 2機
FM-8	298,000	17,000	
FM-7・FM New7	128,000	12,800より	超人気機種
FM-77D2	228,000	69,800	3.5インチディスク2基内蔵
オアシスライト	79,800	26,800	24ピンワープロ
東芝 JW-1(ワープロ)	648,000	69,800	ディスク付、プリンタ内蔵、レイアウト付
JW-P10	99,800	24,800	24ピンワープロ
JW-R70F	138,000	79,800	3.5インチフロッピー内蔵24ピンハンディワープロ
JW-P30	――	24,800	24ピンハンディワープロ
カシオ FP-1100	128,000	16,000	
FP-1000	99,800	14,800	
エプソン HC-20	138,000	39,800	ハンドヘルドコンピュータ
各社・ディスク			
NEC PC-8032-1W	178,000	18,000	PC用増設デュアル(5"2D 2基)
NEC PC-80S31	168,000	52,000	PC用2Dデュアル(5"2D2基)
PC-9881	320,000	88,000	PC-9801用8インチFDD
シャープ CZ-300F	79,800	18,000	X1用DISK(3"1基)
MZ-80BF	298,000	46,000	MZ用DISK(5"2D 2基)
エプソン TF20	168,000	42,000	PC用DISK(5"2D 2基)
ランド LHDU-40	380,000	178,000	I/F付 20MBハードDISK
各社・ディスプレイ			
2000文字モニター	――	19,800より	
1000文字モニター	――	14,000より	
4050文字モニター	――	42,000より	
各社・プリンター			
NEC PC-PR403	99,800	24,800	日本語サーマルプリンタ
PC-8023	158,000	22,000	ドットプリンタ
PC-8822	234,000	38,000	漢字プリンタ
シャープ MZ-1P11A	345,000	79,800	136桁漢字、MZ-5500用
MZ-1P06	234,000	42,000	MZ用漢字プリンタ
MZ-80BP5	――	29,800	MZ-80B専用 8ピンドットプリンター
精工舎 GP-250F	59,800	12,000	PC、FM用ドットプリンター
GP-500F	49,800	16,000	PC、FM用ドットプリンター
エプソン RP-80FTⅡK	152,000	26,000	PC、FM用漢字プリンター
RP-80	89,000	22,000	PC、FM対応8ピンドットプリンター
MP-80K	189,000	19,800	漢字プリンター
MP-130K	510,000	74,000	PC用136桁漢字プリンター マニュアルなし
VP-80K	159,000	69,800	PC対応、カートリッジ付、24ピン漢字プリンター
SP-80	62,800	27,000	PC、FM、X1対応
ブラザー HR-5	39,800	12,800	FM熱転写プリンター
ヤマハ PN-01	89,800	27,800	MSX用プリンタ
渡辺測器 WX-4671	――	49,800	X・Yプロッタプリンタ
MSX			
サンヨー MPC-2	39,800	19,800	64K
MPC-3	46,800	14,800	16K3スロットル
PHC-27	49,800	19,000	64K
PHC-30	64,800	18,000	16Kレコーダ内蔵
MPC-1	――	12,800	16K
ナショナル CF-1300	39,800	16,800	64K
CF-2000	54,800	11,000	16K
CF-3000	79,800	22,000	64K セパレート型
ソニー HB-55	54,800	11,800	16K
HB-75	69,800	17,800	64K
HB-10	34,800	13,800	16K
HB-101	46,800	13,800	16K
HB-201	59,800	19,800	64K
東芝 HX-10D	67,800	16,000	64K
HX-20	69,800	18,800	64K
HX-10S	55,800	10,000	16K
三菱 ML-F110	54,800	12,000	16K
カシオ PV-16	29,800	9,800	16K
MX-10	19,800	9,800	16K
PV-7	29,800	7,800	8K
キャノン V-10	54,800	11,000	16K
日立 MB-H2	79,800	19,000	64K
富士通 FM-X	49,800	12,000	16K RGB端子付
任天堂 ファミリーベーシックHVC-007	14,800	4,800	
セガ セガマークⅢ	15,000	9,800	最高人気ゲーム機
中古パソコンデスク入荷			
パソコンフリーデスク PF-5	24,800	12,800	

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認して下さい。

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを

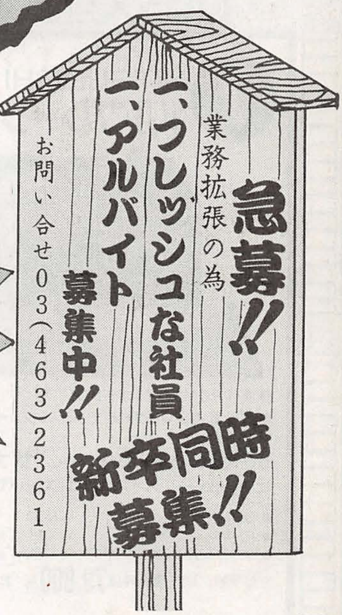
高価下取・買取



日本マイコン流通センター日本一

全国通信下取販売 買取

PC-9801F・M・VM・UV
PC-8801MKII30・SR30・FR30・MR
PC-KD551、PC-KD852
4050文字ディスプレイ・2000文字ディスプレイ
とくに高く買います



激安 中古マイコン月々3,000円よりクレジットOK! 全国通信販売OK!

●下取・売却・中古マイコンのお求めは今すぐお電話で!!

下取 買取 中古 受付 03 (463) 4455 (ヨシココ)

新品受付 03 (463) 4501

●送り先/(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

●振込先/大和銀行渋谷支店 普 6400197

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。
●直接お送り頂く場合は下記の宛先に、MK係を必ず御記入して下さい。
注意 NEC・シャープ・富士通以外の機種や、MSX・ゲーム機などはお電話にてお問合せ下さい。買取りができない場合があります。

受付時間/AM10:00〜PM7:00

キリトリセン

《無料見積申込書》 昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒			TEL	
購入予定日	年　月	職業		年令　才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額 月々　円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。 Ⓑ7月号



電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円(送料80円) 雑誌18361-7